

2,99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKÉMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS



Nintendo

POKÉMON



**PÓSTER DOBLE
385 FICHAS
DE ROJO FUEGO
Y VERDE HOJA**



**REVIEW Y
GUÍA COMPLETA
KINGDOM HEARTS
PARA TU GBA**

**GUÍA DE
COMPRAS**
Los mejores juegos
para GameCube,
Game Boy Color
y GB Advance

EN NINTENDO DS Y GAME BOY

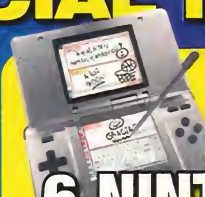
YOSHI SUPERSTAR

¡Alucina con los nuevos bombazos de Yoshi!

¡¡ESPECIAL NÚMERO 150!!



GRATIS
TE REGALAMOS ESTE
COLGADOR
POKÉMON



CONCURSO
SORTEAMOS
6 NINTENDO DS
Y UN MONTÓN DE JUEGOS



**REPORTAJE
ESPECIAL**
TODOS LOS
NÚMEROS
UNO A UNO

Nº 150 MAYO 2005
00150
8 1424094 810024





3+
TM

www.pegi.info

$$F = G \frac{m_1 m_2}{r^2}$$

$$10-11 \text{ Nm}^2/\text{Kg}^2$$



YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

DESAFÍA LA LEY DE LA GRAVEDAD

INCLINA LA CONSOLA Y DESCUBRE OTRA FORMA DE CONTROLAR TUS JUEGOS.

con
Sensor de movimiento



Nintendo
GAMING 24/7

www.nintendo.es

GAME BOY ADVANCE SP

TM, ©, the Nintendo and the Game Boy Advanced SP logos are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.



PORTADA

YOSHI ES LA NUEVA SUPERESTRELLA de Game Boy y Nintendo DS. Mira sus juegos.

Avanzamos «Yoshi's Touch & go» y analizamos el rompedor «Yoshi's Universal Gravitation».

PÁGINAS 16 Y 60

PÓSTER DOBLE



LOS 385 POKÉMON DE ROJO Y VERDE
pág. 43

NOVEDAD

WARIO se monta la fiesta de minijuegos más chula en tu DS.

Toca, juega y diviértete con «Wario Ware Touched!».

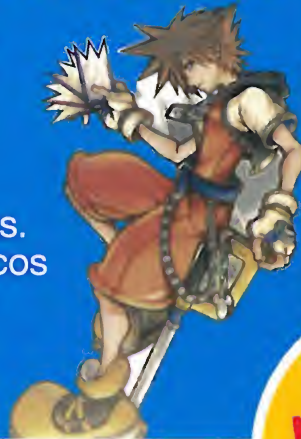


PÁGINA 38

GUÍA

Paso a Paso, acaba con **KINGDOM HEARTS**

Te contamos cómo vencer a todos los enemigos usando tus mejores cartas. Todos los trucos y estrategias.



PÁGINA 72

NOVEDAD

Juega el mejor Rol en **BATEN KAITOS**

Descubre el RPG más chulo que hay en tu GameCube.

PÁGINA 54

REPORTAJE

Repasamos la **HISTORIA DE N.A.** a través de todas nuestras portadas

No te pierdas un documento histórico, con todo lo que ha pasado en estos 150 números.

SUPER CONCURSO NÚMERO 150
Regalamos 6 Nintendo DS y un montón de juegos
pág. 34



PÁGINA 22

NOTICIAS	4	Polarium	41	CONCURSO	34	TRUCOS	82
REPORTAJES	10	Ping Pals	42	Super Concurso Número 150	34	GameCube	82
Los mejores juegos de 2004.	10	Mr Driller	51	POSTERS	44	Game Boy	83
150 portadas de N.A.	22	Los Urbz	52	Pokédex Nacional	44	AVANCES	84
PREVIEWS	16	Baten Kaitos	54	Pokédex Nacional B	48	Batman Begins	84
Yoshi Touch & Go	16	Star Fox Assault	56	GUÍA DE COMPRAS	68	Geist	85
Need for Speed U. 2 DS.	18	Splinter Cell Chaos Theory.	58	GameCube	68	Another Code	86
Mario Party Advance	20	Yoshi's Universal Gravitation.	60	Game Boy Advance	70	Shadow the Hedgehog	87
NOVEDADES	37	Kingdom Hearts.	62	GUÍAS	72	ZONA ZERO	88
Wario Ware Touched!	38	Star Wars: Episodio 3	64	Kingdom Hearts	72	EL PRÓXIMO NÚMERO	90
Pokémon Dash!	40	Lego Star Wars	66				

Link protagonizará el **mejor RPG** de acción de la historia.

EL MEJOR ZELDA DE LA HISTORIA, PRONTO EN GC

Presentamos las últimas imágenes del nuevo Zelda de GC. Basta un vistazo para descubrir que será una aventura como nunca habéis jugado.

Link, el elfo protagonista de la saga «Legend of Zelda», está preparando su regreso a GameCube con una aventura que nos va a dejar con la boca abierta.

A los que ya conocáis los Zelda, os llamará la atención el **aspecto mucho más adulto** que lucirá ahora Link (sobre todo comparado con el que apareció en «Wind Waker»). Aunque con lo que más alucinaremos será con el apartado gráfico, lleno de matices, de luces y sombras, y de detallitos como los reflejos metálicos en la espada, el brillo del agua al sumergirnos o la polvareda que levantará el caballo al correr. Porque ya veis, habrá que montar a caballo para ir de un lado a otro y también para enfrentarnos a los enemigos en **espectaculares batallas a su grupa**.

El desarrollo del juego combinará la **acción total de los combates** (que no nos dejarán un segundo de

respiro) con partes más roleras en las que tendremos que visitar pueblos y ciudades, hablar con muchos personajes o resolver diferentes puzzles y enigmas que nos permitan seguir avanzando.

Nuestro héroe sabrá nadar, trepar, defenderse con el escudo y usar con habilidad su espada y arco. Seguro que con tanta pericia no habrá lugar que no exploremos ni tesoro que dejemos sin coger en este pedazo de aventura.

Las últimas imágenes que ha publicado Nintendo muestran una **ambientación increíble y un estilo peliculero** que nos va a impactar. Si a esto le añadimos la magia y el encanto propios de esta saga, no cabe duda de que estamos ante una de esas aventuras que acaban haciendo historia en el «Olimpo» de los videojuegos. Pero tranquilos, todavía falta para disfrutarlo. Podría llegar a final de año.



Un Zelda nuevo. Aunque sea parte de una saga, se nota que este Zelda va a ser diferente. Tendrá un aire más adulto, la acción será mayor y todo mostrará un aspecto alucinante.

EMPIEZA LA BATALLA DE LOS CAZARRECOMPENSAS

Nintendo organiza el campeonato «Metroid Prime Hunters».

¿Tus amigos no te creen cuando dices que eres el mejor jugón de España? Pues ahora vas a poder demostrárselo. Y no con cualquier juego, sino con la **flipante demo de «Metroid Prime: Hunters»** que acaba de estrenarse en DS.

El concurso se celebrará en **32 ciberlocales** de toda España y en el que podréis participar hasta 512 jugadores en cada uno. Habrá tres etapas. En la primera (entre mayo y junio) los jugadores podrán practicar gratis en los 32 ciber. La segunda etapa (entre julio y agosto) será una eliminatoria en la que se enfrentarán los jugadores de cada local en batallas multijugador. Por último, habrá una gran final a nivel nacional entre los ganadores de cada ciber. Los campeones recibirán suculentos premios. ¿A qué estás esperando? ¡Apúntate ya!



¡UN NUEVO «FIRE EMBLEM»!

Se llamará «Fire Emblem: The Sacred Stones» y lo jugaremos en mayo.

El primer «Fire Emblem» ya nos atrapó en GBA con toda la magia del Rol estratégico. Pues bien, para los que nos quedamos con ganas de más, Nintendo lanzará en mayo «Fire Emblem: The Sacred Stones». Con unos **fantásticos gráficos de estilo manga** nos transportará hasta un mundo de guerreros y magos en el que libraremos épicas batallas por turnos. Formaremos nuestro propio ejército con unidades que irán desde caballeros pegaso hasta los nuevos guerreros mágicos. Todo ello para acabar con los invasores del reino de Renais. Rol y espectáculo, todo en uno.



Una gran novedad de este «Fire Emblem» es que podremos controlar a nuevas bestias.



El nuevo «Fire Emblem» explotará aún más el rol estratégico en tu Game Boy Advance.



¡Nueva cara para Link! Este es el flamante nuevo aspecto que lucirá nuestro héroe favorito en su última aventura. Más atractivo, más adulto; y como su nueva cara será también el juego. Una aventura llena de detalles que nos van a dejar alucinados.



Un héroe con recursos. Link además es todo un deportista capaz de correr, trepar, disparar con arco o nadar. Y cuando se sumerja, será hora de alucinar con los reflejos.



¡A cabalgar! Nuestra fiel yegua Epona nos llevará de un lado a otro. Incluso tendremos que combatir sobre ella en unas batallas que nos pondrá la piel de gallina.

Un mundo de ensueño. Nos moveremos por un universo épico lleno de preciosos parajes y de seres de fantasía con los que podremos interactuar.



LOS GRANDES HÉROES DEL CÓMIC LUCHARÁN EN «MARVEL NÉMESIS»

En este nuevo juego de lucha en 3D estarán héroes tan flipantes como Lobezno o Elektra.

No es la primera vez que vemos a los héroes de Marvel enzarzarse en peleas consolas, aunque sí va a ser la primera que lo hagan de una forma tan espectacular.

El juego se titula «Marvel Némesis: Rise of the Imperfects» y es la primera prueba del reciente acuerdo Electronic Arts y Marvel. Será un alucinante «fighter» tridimensional que enfrentará a grandes héroes del cómic como Spider-Man, Lobezno o Elektra con otros personajes totalmente nuevos, creados por Electronic Arts especialmente para la ocasión. Los combates tendrán lugar en enormes escenarios 3D totalmente interactivos y el apartado gráfico promete ser tan impactante como se apreciar en las pantallas. En EE.UU. lo probarán el próximo otoño, a nosotros nos tocará esperar más.



Un buen plantel. Los superhéroes de Marvel se enfrentarán a un grupo de villanos totalmente nuevos.



EL ROL DE «DIGIMON WORLD 4» LLEGARÁ A GC

Bandai lanzará este "action RPG" el 31 de mayo en Estados Unidos.

«Digimon World 4» será un alucinante RPG de acción en el que podremos viajar juntos hasta cuatro jugones a la vez. Recorreremos el mundo digital coleccionando armas, armaduras y todo tipo de items con los que mejorar las habilidades y los atributos de nuestros Digimon. Como extra, junto al juego se regalará una carta Digimon exclusiva en la que aparecerá Dorumon, un nuevo monstruo digital. A partir del 31 de mayo lo podrán disfrutar en Estados Unidos.



Espectaculares. Así serán las batallas en «Digimon World 4». Y los gráficos no serán menos.

Guilmon. Este popular Digimon será solo uno de los que aparecerá en la cuarta parte de esta saga. Controlarás a un montón de criaturas que lucharán contra otros monstruos, aumentarán su nivel y, finalmente, digievolucionarán.

LOS ESPÍAS MÁS DIVERTIDOS LLEGARÁN CON «SPY VS SPY»

Un título con humor y una mecánica que mezclará estrategia y habilidad pura.

Dentro de muy poquito llegará a GC «Spy vs Spy», basado en una popular tira cómica americana. Los protagonistas serán dos espías, uno blanco y otro negro, que llevarán su rivalidad hasta este original juego que mezclará elementos típicos de acción con otros más parecidos a los de la saga Worms. El asunto consistirá en moverse por grandes escenarios 3D llenos de trampas, recogiendo tesoros y acabando con nuestros enemigos. Todo valdrá para impedir que los otros espías nos ganen, incluso podremos robarles sus riquezas. La idea parece muy divertida y los gráficos, con un genial estilo de dibujo animado, tienen muy buena pinta. Nos lo traerá Take-Two.

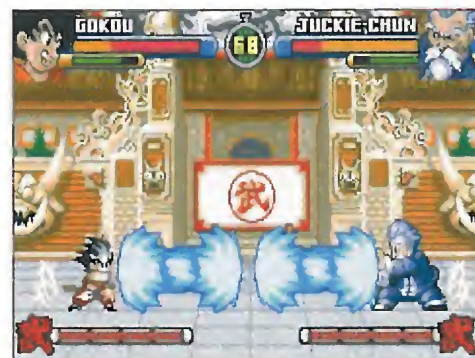


El desarrollo del juego será muy parecido al de «Worms 3D»: un montón de espías dando vueltas por grandes escenarios, recogiendo tesoros y eliminando a los molestos rivales.

LAS PRIMERAS AVENTURAS DE GOKU SE JUGARÁN EN TU GBA

«Dragon Ball Advance» reproducirá fielmente los momentazos de la serie.

Los fans de Goku ya se pueden poner a dar saltos de alegría, porque Atari lanzará en breve «Dragon Ball Advance Adventure», un juego de acción lateral que nos contará los primeros años de la vida del héroe. Seguirá paso a paso la historia de la serie de televisión, así que vamos a revivir todos los momentos estelares de Dragon Ball, desde el entrenamiento con el Maestro Tortuga Duende hasta la lucha con el Ejército del Lazo Rojo o el combate contra Piccolo. Tendrá tres modos de juego diferentes: el Modo Historia, en el que iremos avanzando fase tras fase; el Modo Batalla, en el que nos enfrentaremos a distintos rivales en peleas de uno contra uno, al estilo del Gran Torneo de las Artes Marciales; y los Minijuegos. Además, habrá montones de extras desbloqueables y un estupendo multijugador, para repartir leña a dos bandas.



Deberemos avanzar lateralmente luchando con todo bicho que se ponga por delante. La acción será brutal.

NINTENDATA

→ **500.000**

Nintendo DS se han vendido en Europa desde el día de su lanzamiento, el 11 de marzo.

→ **250.000** «Mario 64 DS» las acompañaron. El juego más vendido de DS en toda Europa.

→ **2.500.000** juegos de «Los Increíbles» se vendieron en Estados Unidos en 2004. Ahora quieren repetir con la segunda parte.

→ **1.000.000** «Kingdom Hearts» se han vendido en USA y América, tan solo un mes después de su estreno.

→ **587.000.000** Euros va a declarar Nintendo como beneficio neto del último año fiscal.

Entra
en el Club
más guay!!!

juega,
participa en el foro
y haz
amigos



MUSICA

VIDEOJUEGOS

CINE

MODA

FORO

REGALOS

club
mayoral

www.clubmayoral.com

UN JUEGO DE PELÍCULA EN GC

«Charlie y la Fábrica de Chocolate» será la próxima sensación en el cine y en tu Cube.

La próxima película de Tim Burton, basada en el libro «Charlie y la Fábrica de Chocolate», vendrá acompañada de su juego para GameCube. En esta mágica aventura asumiremos el papel de Charlie Bucket, un niño que encuentra un billete dorado con el que puede visitar la fantástica Fábrica de Chocolate.

Acompañado por otros cuatro chicos y por el fabricante de caramelos, Charlie empezará un viaje que terminará convirtiéndose en una increíble aventura 3D. Para salvar la fábrica de su destrucción deberemos interactuar con todo tipo de objetos, resolver puzzles y mejorar nuestras habilidades usando los increíbles poderes especiales de las golosinas. Los personajes, los ambientes, los escenarios..., todo promete ser igualito que en la peli. Además, se añadirán fases inspiradas en lugares que sólo aparecen en el libro en el que se basa. ¡Ah! ¡Y también habrá juego para GBA! Las dos versiones llegarán en julio, de la mano de Take-Two.



Charlie Bucket tendrá que recorrerse la fábrica de arriba abajo para descubrir todos sus secretos.



A lo largo de la aventura interactuaremos con muchos objetos, como las extrañas máquinas de la fábrica.

UBI ANUNCIA «PRINCE OF PERSIA 3» PARA GC

Además, habrá una versión de «El Alma del Guerrero» para DS.

«Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo» recuperó esta clásica saga y consiguió un éxito arrollador. Hace unos pocos meses, la segunda parte, «El Alma del Guerrero», con unos gráficos filipantes que aprovechaban la potencia de GC y un tono más adulto, consiguió superar lo que parecía insuperable. Pues bien, Ubi ya ha anunciado que a finales de este año verá la luz «Prince of Persia 3» para GC y, vistos los precedentes, sólo podemos esperar lo mejor. Otro notición: por esas mismas fechas jugaremos a «El Alma del Guerrero» en DS. ¡El Príncipe da el salto a la tácti!



Después de ver la calidad de «Prince of Persia: El Alma del Guerrero», no cabe duda de que la tercera parte volverá a traernos la mejor acción.

EN JUNIO PROBAREMOS LOS ORIGINALES MICROJUEGOS DE «WARIO WARE TWISTED»

La nueva idea de los chicos de Nintendo ha sido crear microjuegos que se mueven a la vez que tu Advance.

Parece que a Wario le ha molado la idea de «Yoshi's Universal Gravitation», esa de que el juego se mueva a la vez que mueves la consola. El caso es que el tío ha decidido que esa mecánica es perfecta para hacer un nuevo «Wario Ware». A saber, más de 200 nuevos microjuegos que deberemos superar rápidamente, inclinando la consola a izquierda y derecha. Además, habrá unos 130 regalos en forma de bonus, figuras móviles, melodías o instrumentos musicales. Esta locura llegará en junio a tu GBA.



¡Esto gira! ¡Y se inclina, y se balancea...! Eso es porque todos los microjuegos de este Wario se juegan moviendo la GBA de un lado a otro.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO METROID 2 pack consola

GC + Mario Kart + Metroid 2 Adrián Álvarez (Zamora). Juego Metroid 2 Sergio Boldo Toribio (A Coruña), Adán Fernández (Asturias) Guillermo Quintanal (Asturias), Carlos Peláez González (Barcelona), Roger Viladrosa (Barcelona), Rafael Monterde Alonso (Castellón), Carles Argemí Prat (Girona), Jon Rubio (Guipúzcoa), José Manuel Gómez Díaz (Huelva), Josué Sánchez (Huesca), José M^a Rodríguez (Jaén), Daniel Cábanas Cancio (Lugo), Diego Díez (Madrid), Hailong Xia (Málaga), Samuel McNicholls Novoa (Ourense)

DUEL MASTERS Juego Duel Masters

(GBA) + barajas de cartas Emilio José Castilla Fernández (Almería), Diego Begega Suárez (Asturias), Daniel Massa Dios (Barcelona), Iván López Rodríguez (Bizkaia), Ani Caballero Rodríguez (Guipúzcoa), David Mena Clemente (Jaén), Samuel Gómez (Madrid), Aitor Gómez Campillo (Madrid), Amara Pesqueira (Madrid), Javier de los Reyes (Toledo).



Prepárate para jugar a lo bestia.

Entra en la web de Benito www.cuetarافلakes.com y entérate de cómo te puedes llevar a Benito a casa. Además, te esperan un montón de juegos, novedades y sorpresas.

Entra en la web más bestia. vas a flipar.



REPORTAJE

Como cada año, llega la cita más esperada por todo el tanto los lectores como las compañías. Hora de saber

LOS MEJORES JUEGOS DE

TROFEO ABSOLUTO GAMECUBE

METROID PRIME 2 ECHOES



1º

CON UN 29% DE VOTOS

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Precio: **59,95**
- Puntuación N. A.: **99**

Acción a tope, un enorme universo para explorar, el entorno más impresionante jamás diseñado... cuando se mezclan estas palabras mágicas en la descripción de un juego, lo normal es que se lleve todos los premios que se convoquen. Si además tenemos en cuenta que Metroid es una de las sagas más nintenderas que existen, el resultado no podía ser más lógico. El año pasado se quedó a las puertas. Éste se lo ha ganado.



POKÉMON COLOSSEUM



2º

CON UN 20% DE VOTOS

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **MAYO**
- Precio: **59,95 €**
- Puntuación N. A.: **98**

Eh, ¿cómo ha sido esto? Los fans Pokémon os habéis dejado arrebatar el primer puesto. Por los pelos, pero ya veis, este genial RPG no ha podido superar a Samus Aran. Y no será porque los diseños de los Pokémon, o la fórmula de juego, o los escenarios no sean apabullantes.

TALES OF SYMPHONIA



3º

CON UN 14% DE VOTOS

- Compañía: **NAMCO**
- Lanzamiento: **NOV.**
- Precio: **59,95 €**
- Puntuación N. A.: **95**

Vuestro entusiasmo con este genial RPG le ha aupado a la tercera plaza. Se ve que habéis apreciado su argumento épico, sus combates en tiempo real con hasta tres amigos más, y su calidad visual. Pocos juegos de Rol, que no se llamaran Zelda, habían sido tan admirados por todos.

mundo del videojuego,
por fin cuáles son...

2004



TROFEO ABSOLUTO GB ADVANCE

LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Precio: **39,95 €**
- Puntuación N. A.: **97**

Vaya, vais a hacer enfadar a Pokémon. Y cuando se ponen... Link ha superado con su aventurón al no menos formidable RPG de Rojo Fuego y Verde Hoja. Si alguno aún está buscando explicaciones, que mire lo que ofrece este Zelda: una aventura larguísima en la que cambiamos nuestro tamaño para "visitar" dos dimensiones, mazmorras y puzzles como nunca, gráficos impresionantes...



1º

CON UN 35% DE VOTOS

POKÉMON ROJO Y VERDE

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **SEPT.**
- Precio: **44,95 €**
- Puntuación N. A.: **97**

Ash se ha quedado a un suspiro de llevarse el trofeo "gordo". Pero ni él, ni Oak, ni Pikachu, ni los más de 380 Pokémon de esta edición, han superado al aventurero por excelencia, o sea Link. Pero no os quedéis con ganas de probar este cartucho, viene con adaptador inalámbrico.

2º

CON UN 32% DE VOTOS

LEGEND OF ZELDA

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **JULIO**
- Precio: **19,95 €**
- Puntuación N. A.: **94**

¡Qué grata sorpresa! Un juego de la serie NES Classic se cuela en nuestro podio. Claro que no es un juego normal, es el primer Zelda que se creó. Sí, sí, para la consola NES. Ahora ha vuelto y desde luego con éxito. Con él empezó todo. Puzzles, mazmorras, la aventura por excelencia.

3º

CON UN 5% DE VOTOS

Los mejores juegos por géneros para GameCube



AVENTURAS

1º CON UN 50% DE VOTOS

METROID PRIME 2 ECHOES

■ Compañía: NINTENDO
■ Lanzamiento: NOVIEMBRE
■ Precio: 59,95 €
■ Puntuación N. A.: 99

Pues ya lo veis, Metroid ha vuelto a arrasarse en la categoría de aventuras. Para eso es el juego del AÑO.

2º CON UN 25% DE VOTOS

FF CRYSTAL CHRONICLES

■ Compañía: NINTENDO
■ Precio: 59,95 €

Si jugáis cuatro, cada uno con vuestra GBA, es la mejor aventura para tu GC.

3º CON UN 11% DE VOTOS

HARRY POTTER Y EL...

■ Compañía: EA GAMES
■ Precio: 44,95 €

Sí, y el Prisionero de Azkaban. Se ve que os ha gustado lo de controlar a los tres magos.

RPG

1º CON UN 36% DE VOTOS

POKÉMON COLOSSEUM

■ Compañía: NINTENDO
■ Lanzamiento: MAYO
■ Precio: 59,95 €
■ Puntuación N. A.: 98

La buena combinación entre RPG y combate ha arrasado en la categoría de ROL. No se esperaba menos.

2º CON UN 32% DE VOTOS

TALES OF SYMPHONIA

■ Compañía: NAMCO
■ Precio: 59,95 €

El rol largo, grande, tan bonito de este juego, ha estado a punto de darle un susto a Pokémon.

3º CON UN 17% DE VOTOS

PAPER MARIO 2

■ Compañía: NINTENDO
■ Precio: 59,95 €

Descubre el poder de la papiroflexia en esta nueva aventura de Mario. Para filipar.

ACCIÓN

1º CON UN 53% DE VOTOS

PRINCE OF PERSIA 2

■ Compañía: UBISOFT
■ Lanzamiento: NOVIEMBRE
■ Precio: 59,95 €
■ Puntuación N. A.: 93

La acción y los movimientos, ágiles y poderosos, del príncipe le han convertido en el número uno.

2º CON UN 13% DE VOTOS

DIGIMON RUMBLE ARENA 2

■ Compañía: BANDAI
■ Precio: 29,95 €

Si aún no lo habéis probado, os espera un Smash Bros pero con Digimon y Digievoluciones.

3º CON UN 12% DE VOTOS

CALL OF DUTY FINEST HOUR

■ Compañía: ACTIVISION
■ Precio: 59,95 €

Un juego de guerra superrealista, con acción a tope y una ambientación espectacular.

DEPORTIVOS

1º CON UN 36% DE VOTOS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

■ Compañía: EA GAMES
■ Lanzamiento: NOVIEMBRE
■ Precio: 59,95 €
■ Puntuación N. A.: 93

Tunea tu coche con las mejores marcas, y compite por la ciudad a tu antojo. ¡Mola, eh!

2º CON UN 32% DE VOTOS

FIFA FOOTBALL 2005

■ Compañía: EA GAMES
■ Precio: 59,95 €

El mejor juego de fútbol de todos los tiempos. Y aún así, queda por detrás de los coches.

3º CON UN 20% DE VOTOS

MARIO GOLF

■ Compañía: NINTENDO
■ Precio: 59,95 €

Mario y sus amigos le dan simpatía y diversión a este juego de golf. Buena elección.

VARIOS

1º CON UN 31% DE VOTOS

ANIMAL CROSSING

■ Compañía: NINTENDO
■ Lanzamiento: SEPTIEMBRE
■ Precio: 59,95 €
■ Puntuación N. A.: 96

El objetivo de este juego: vivir la vida, hacer tus quehaceres y cuidar de tu casa, ha calado entre la gente.

2º CON UN 29% DE VOTOS

DONKEY KONGA

■ Compañía: NINTENDO
■ Precio: 59,95 €

Un juego con ritmo, sabrosón, y con unas kongas de lo más chulo... ¡¡y de regalo!!

3º CON UN 16% DE VOTOS

PIKMIN 2

■ Compañía: NINTENDO
■ Precio: 59,95 €

En esta segunda parte el héroe, Olimar, encuentra compañía, y tu más Pikmin que nunca.

PLATAFORMAS

1º CON UN 44% DE VOTOS

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

■ Compañía: NINTENDO
■ Lanzamiento: ENERO 05
■ Precio: 59,95 €
■ Puntuación N. A.: 94

El juego de plataformas con más ritmo. Sí, porque manejarás a Donkey con los bongós de Donkey Konga.

2º CON UN 29% DE VOTOS

SONIC HEROES

■ Compañía: SEGA
■ Precio: 59,95 €

Una buena idea que cada miembro del equipo controle un poder. Así los necesitáis a todos.

3º CON UN 12% DE VOTOS

LOS INCREÍBLES

■ Compañía: THQ
■ Precio: 59,95 €

Los héroes de moda arrasaron con sus movimientos también entre los fans de CUBE.

En la siguiente página, los mejores juegos de GBA por géneros ▶



DOBLE
DE AVENTURA

DOBLE
DE VELOCIDAD



DISPONIBLE EN MARZO EN

NINTENDO DS™



gameloft

RAYMAN® DS © 2005 UBISOFT ENTERTAINMENT. THE LOGO AND THE CHARACTER OF RAYMAN ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ASPHALT: URBAN GT © 2004 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT, GAMELOFT LOGO AND ASPHALT: URBAN GT ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. THE TRADEMARKS, COPYRIGHTS AND DESIGN RIGHTS IN AND ASSOCIATED WITH LAMBORGHINI AND MURCIELAGO, MURCIELAGO R-GT, AND GALLARDO ARE USED UNDER LICENCE FROM LAMBORGHINI ARTIMARCA S.P.A., ITALY. ALL OTHER TRADEMARKS AND REGISTERED TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. UBISOFT, AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. NINTENDO, TM, AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Ubisoft S.A. Parque Empresarial Alvia, José Echegaray 8, Edificio 3. Planta 2ª. Oficina 12, 28230 Las Rozas, Madrid. www.ubisoft.es



UBISOFT™



Los mejores juegos por géneros para GB Advance

ESTRATEGIA - RPG

1º

CON UN 60% DE VOTOS

POKÉMON ROJO Y VERDE

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: SEPTIEMBRE
- Precio: 44,95 €
- Puntuación N. A.: 97

Está visto que en RPG lo tenéis claro. Los nuevos Rojo Fuego y Verde Hoja son los que más molan.



2º

CON UN 19% DE VOTOS

FIRE EMBLEM

- Compañía: NINTENDO
- Precio: 39,95 €

La mayor baza que tiene este juego está en sus combates. Te dejan impactado.



3º

CON UN 13% DE VOTOS

FINAL FANTASY I + II

- Compañía: NINTENDO
- Precio: 39,95 €

Dos RPG de los clásicos de toda la vida, en un solo cartucho. Pero ojo, hay cosas nuevas.



AVENTURAS

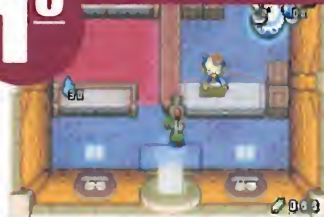
1º

CON UN 70% DE VOTOS

LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Precio: 39,95 €
- Puntuación N. A.: 97

Para muchos, la gran aventura de nuestra vida. Divertida, jugable, emocionante y llena de desafíos.



2º

CON UN 12% DE VOTOS

THE LEGEND OF ZELDA

- Compañía: NINTENDO
- Precio: 19,99 €

Y aquí tenemos a este NES Classic demostrando de qué es capaz. Claro, ¡es Zelda!



3º

CON UN 11% DE VOTOS

METROID ZERO MISSION

- Compañía: NINTENDO
- Precio: 39,95 €

Ha gustado esta revisión del primer Metroid. Sus gráficos y sonido "ponen" un rato.



ACCIÓN

1º

CON UN 42% DE VOTOS

DB Z SUPERSONIC WARRIORS

- Compañía: BANDAI
- Lanzamiento: SEPTIEMBRE
- Precio: 49,95 €
- Puntuación N. A.: 92

Goku no tiene rival en los juegos de lucha. Será por sus bolas de dragón y sus espectaculares combates.



2º

CON UN 22% DE VOTOS

METAL SLUG ADVANCE

- Compañía: SNK PLAY.
- Precio: 44,95 €

Debéis probar este dinámico arcade porque os va a impresionar. Es rápido, adictivo...



3º

CON UN 19% DE VOTOS

SPLINTER CELL P. T.

- Compañía: UBISOFT
- Precio: 44,95 €

La segunda aventura de Sam Fisher ha sido todo un éxito entre el público de GBA.



PLATAFORMAS

1º

CON UN 29% DE VOTOS

MARIO VS. DONKEY KONG

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Precio: 39,95 €
- Puntuación N. A.: 95

Dos grandes de las plataformas metidos a competir en el mismo juego: ¡esto promete diversión!



2º

CON UN 20% DE VOTOS

SONIC ADVANCE 3

- Compañía: SEGA
- Precio: 44,95 €

Sonic tiene tirón, por eso su último juego le ha llegado bien cerquita al bueno de Mario.



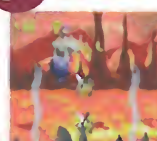
3º

CON UN 19% DE VOTOS

DONKEY KONG COUNTRY 2

- Compañía: NINTENDO
- Precio: 44,95 €

Y lo de los monos sigue arrasando. Donkey y familia son ya clásicos de este universo.



DEPORTIVOS

1º

CON UN 31% DE VOTOS

F-ZERO GP LEGEND

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: JUNIO
- Precio: 39,95 €
- Puntuación N. A.: 91

Las naves más rápidas, los circuitos más largos y peligrosos, la emoción por las nubes. ¿Necesitas más?



2º

CON UN 28% DE VOTOS

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

- Compañía: NINTENDO
- Precio: 39,95 €

Golf y RPG, bien combinados, para atrapar a cualquier tipo de jugador. ¡Divertidísimo!



3º

CON UN 22% DE VOTOS

FIFA 2005

- Compañía: EA
- Precio: 49,95 €

Esta entrega supera todo lo visto en juegos de fútbol portátiles hasta el momento.



VARIOS

1º

CON UN 47% DE VOTOS

SUPER MARIO BALL

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Precio: 39,95 €
- Puntuación N. A.: 92

Mario se convierte en bola de pinball para protagonizar la aventura más original. ¡Y os ha encantado!



2º

CON UN 26% DE VOTOS

YU-GI-OH T. E.

- Compañía: KONAMI
- Precio: 44,95 €

Las cartas de Yu-gi-oh cuentan con un montón de adeptos. Juegan y votan por él.



3º

CON UN 17% DE VOTOS

DK KING OF SWING

- Compañía: NINTENDO
- Precio: 39,95 €

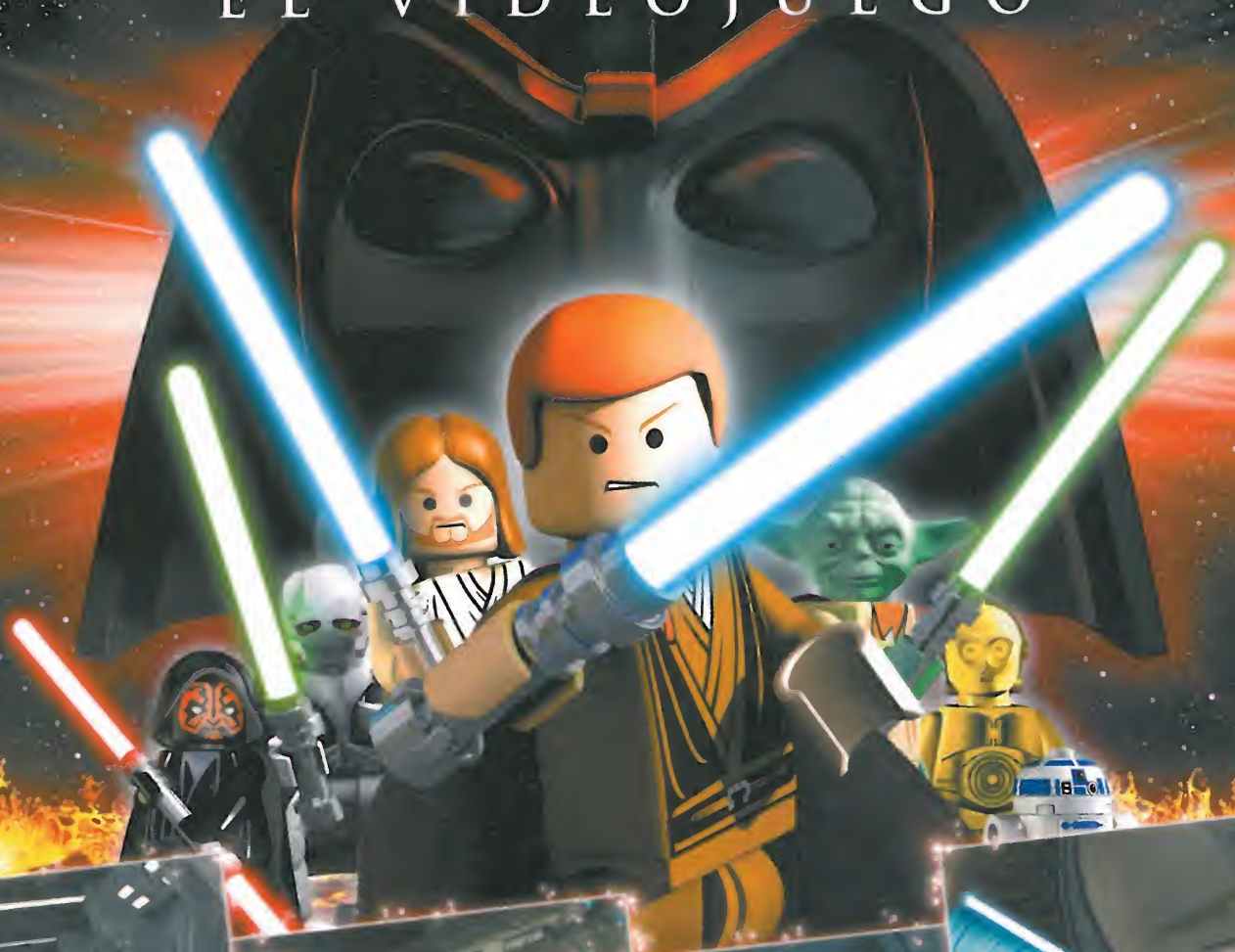
Uno de los juegos de plataformas más originales que veréis. Probadlo, es una bomba.



¡TODOS LOS PERSONAJES, TODA LA ACCIÓN,
TODA LA DIVERSIÓN!

LEGO STAR WARS

EL VIDEOJUEGO



Lucha a través de los Episodios I, II y el Episodio III: La Venganza de los Sith



Duelos con sable de luz, batallas con blaster, movimientos especiales y persecuciones en cazas estelares



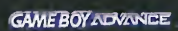
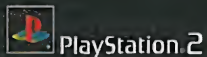
¡Usa la fuerza para mover objetos LEGO, superar los obstáculos y acabar con los enemigos!



De Anakin y Yoda a Darth Maul e, incluso, el General Grievous, controla más de 30 de tus personajes favoritos

ABRIL 2005

WWW.LEGOSTARWARS.THEVIDEOGAME.COM



STAR WARS and related properties are trademarks in the United States and/or in other countries of Lucasfilm Ltd. and/or its affiliates. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Produced by Giant Interactive Entertainment Ltd. PC2, LP, version developed by Traveller's Choice. GBA version developed by Eidos Interactive, an Amaze Entertainment Studio. Certain technology, © 2005 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment and the Amaze logo are registered trademarks of Amaze Entertainment in the United States and/or other countries. LEGO and the LEGO logo are registered trademarks of the LEGO Group of Companies. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of LEGO Group. © 2005 The LEGO Group. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. GAME BOY ADVANCE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. The name NVIDIA and the NVIDIA logo are registered trademarks of NVIDIA Corporation. The term "The way it's meant to be played," and the "NVIDIA The way it's meant to be played" logo are trademarks of NVIDIA Corporation.

Los plataformas no volverán a ser lo mismo

YOSHI TOUCH & GO

Yoshi estrenará un original plataformas que le sacará el máximo partido a la pantalla táctil.

▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ NINTENDO DS
- ▶ PLATAFORMAS
- ▶ MAYO
- ▶ Compañía: NINTENDO
- ▶ Equipo: NINTENDO
- ▶ Origen del Juego: JAPÓN
- ▶ Jugadores: 1-2

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ Tendremos cuatro modos de juego diferentes, pero al principio sólo habrá dos disponibles. Los otros dos modos únicamente se desbloquearán si demostramos la suficiente habilidad.
- ▶ Los escenarios y enemigos serán de «Yoshi's Island», así que veremos un montón de caras conocidas, como los Shy Guys o el malvado brujo Kamek.

▶ UN GRAN ESTRENO

- ▶ Esta aventura de Yoshi será tan original que dará qué hablar. Ya veréis.

YOSHI, LA MEJOR NIÑERA.

Este dinosaurio tan majete ya nos enseñó en «Yoshi's Island» que no hay niñera mejor que él. Esta vez, con su elástica lengua y su puntería lanzando huevos, quiere demostrarnos en la táctil que no ha perdido su buena forma.



Al comienzo de cada nivel, deberemos ayudar a Baby Mario a descender sano y salvo dibujando nubes a modo de toboganes.



Los momentos de avance lateral serán los más plataformeros. Habrá que saltar, lanzar huevos y dibujar nubes-plataforma.

Mario ya tiene su propio juego en Nintendo DS, y Wario también ha estrenado el suyo. Los dos bastante buenos. Y, claro, al simpático Yoshi le ha dado envidia y ya se ha puesto manos a la obra para traernos una aventura con la calidad que se merece la nueva portátil.

De nube en nube

Esta vez, las hazañas de Yoshi tendrán la forma de un plataformas en 2D de avance lateral, como los de toda la vida. Bueno, como los de toda la vida no, porque ya verás que en DS nada es como solía ser. Aquí, nuestro objetivo será ayudar al dino verde a llevar al pequeño Baby Mario con la cigüeña que

lo traía en su pico. Para conseguirlo, nuestra principal habilidad va a ser... ¡dibujar nubes! Si, sí, puntero en mano podremos crear montones de nubes que le servirán a Yoshi como plataformas, como toboganes o como defensa contra los indeseables personajillos que quieren capturar a Baby Mario. Además, si ponemos un nubarrón en un lugar que no queríamos, no hay problema, gracias al micrófono de DS, de un soplido podremos hacer que se esfume.

Otra característica que no hará de este Yoshi un plataformas al uso es su desarrollo. Olvídate de ir pasando fase tras fase y mundo tras mundo. La mecánica consistirá en avanzar por unos escenarios de longitud ilimitada que irán cambiando al azar. La finalidad variará en cada uno de los cuatro modos de juego: en dos de ellos se valorará la distancia

recorrida, en otro seremos puntuados por el número de monedas que recojamos, y en el último deberemos salvar a Baby Luigi en el mínimo tiempo posible.

Lo que tendrán en común todos los modos de juegos será el esquema de los niveles, que se dividirán en dos partes muy diferentes. En la primera veremos cómo Baby Mario cae del pico de la cigüeña que lo llevaba con sus padres. Así que, para que no sufra ningún daño y aterrice felizmente, tendremos que protegerlo y amortiguar su caída dibujando toboganes de nubes en la pantalla táctil. Si logramos que el bebé llegue sano y salvo hasta el suelo, empezará la segunda parte del recorrido, mucho más plataformera y con Yoshi como súper estrella. En este punto las cosas se pondrán más complicadas porque, aparte de dibujar plataformas





PANTALLA TÁCTIL

Las nubes que dibujemos en la pantalla táctil servirán a Yoshi como perfectas plataformas. Y si queremos deshacernos de ellas... bastará con soplar al micrófono.



PANTALLA TÁCTIL

Los huevos no serán nuestro único arma. Si atrapamos a un enemigo en un pequeño círculo de nubes, se convertirá en una moneda dentro de una burbuja.

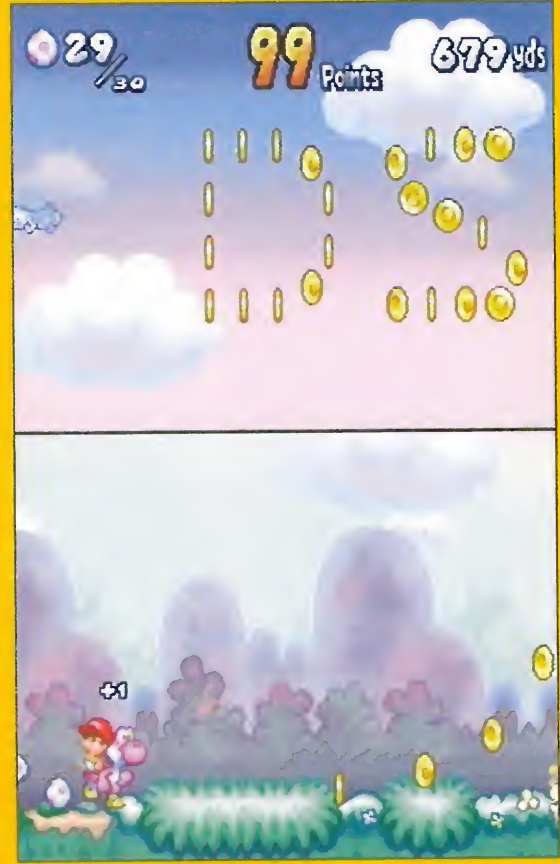


MISIÓN: SALVAR A BABY LUIGI

Este será uno de los modos de juego más divertidos. Un grupo de magos con bastante mala idea se llevarán al pequeño Baby Luigi y nosotros deberemos rescatarlo en el menor tiempo posible. Si no somos rápidos, perderemos. Así que nos tocará disparar huevos a la pantalla superior mientras dibujamos nubes y saltamos en la pantalla inferior. Tendremos que demostrar una gran "habilidad táctil".



En los momentos de descenso, Baby Mario siempre estará en la pantalla superior. Nosotros dibujaremos en la inferior.



El debut de Yoshi en DS no podía tener mejor pinta: gráficos bonitos, originalidad y un uso genial de la pantalla táctil.

de nubes, tendremos que hacer saltar a Yoshi, comer fruta, lanzar huevos a los enemigos que atacarán desde la pantalla superior o atrapar a los de la pantalla inferior en círculos de nubes. Vamos, un montón de tareas que realizaremos usando el puntero y el micro, a toda prisa y casi a la vez. Va a ser una buena prueba para nuestra habilidad y nuestros reflejos, sí.

Competición de Yoshis

Ya decíamos que Yoshi venía pegando fuerte, y es que el dino quiere sacar el máximo provecho de

las posibilidades de Nintendo DS. «Yoshi Touch & Go», aparte de usar el micro y la pantalla táctil a tope, también utilizará la conexión sin cables de la consola. Para que podamos competir con un amigo en el modo "Versus" usando solamente una tarjeta. Es más, desde el juego también podremos chatear con nuestro rival gracias al Pictochat, así que los piques van a ser constantes.

En tan sólo un mes, Yoshi entrará por la puerta grande al catálogo de Nintendo DS con este original y bonito plataformas. ¡Uy, qué ganas!

¡DISFRUTA DE LA FRUTA!

PARA QUE VEAS QUE A YOSHI LE GUSTA COMER SANO.

En «Yoshi Touch & Go», la fruta, aparte de ser sana, tiene una función mucho más importante: le proporcionará más munición al dino en forma de huevos que podremos arrojar a los enemigos. Pero no toda la fruta será igual, algunas nos darán más huevos que otras. No habrá que dejar pasar ni una, serán importantísimas para defendernos.



PANTALLA TÁCTIL

Los coches más vacilones también arrancan en DS

NFS UNDERGROUND 2

Ahora podrás tunear tu mismo tu coche, y presumir de gusto delante de todo el personal.



▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ NINTENDO DS
- ▶ CARRERAS
- ▶ MARZO
- ▶ Compañía: ELECTRONIC ARTS
- ▶ Equipo: EA GAMES
- ▶ Origen del Juego: UK
- ▶ Jugadores: 1-4

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ La velocidad se convierte en una lucha sin tregua en el modo multi inalámbrico para cuatro jugadores. La diversión se va a multiplicar por mil.
- ▶ Los minijuegos tampoco podían faltar. La pantalla táctil cobrará protagonismo en 4 pequeñas pruebas que nos servirán para desbloquear nuevas mejoras para los vehículos.

▶ ¡VAYA CARROS!

- ▶ Tendremos 17 coches reales para vacilar de verdad por nuestro barrio.



En la pantalla superior, la carrera más dura de la ciudad; en la inferior podremos ver el mapa y la distancia de con los rivales.



En carrera podremos elegir en la pantalla táctil qué nitro usar y cuánto tiempo. Así evitaremos gastar el turbo a lo tonto.



Necesitas velocidad? Pues pronto la vas a tener, ¡y a qué ritmo! Porque la nueva DS no se iba a quedar sin el juego más espectacular de carreras, y en breve disfrutaremos de la versión táctil y a doble pantalla del sagrado «Need for Speed». ¡Y estate atento, porque viene cargado de novedades sobre cuatro ruedas!

Carreras callejeras

El modo Underground volverá a ser la estrella. Esta vez habrá cuatro tipos de pruebas: circuito, rey de la pista, aceleración y minijuegos. Con cada

LA REPUTACIÓN Chicas y coches, una mezcla explosiva. Pero tener el coche más rápido y tuneado con el mejor estilo no es lo único importante. Cada carrera donde compitamos quedará registrada en nuestro historial e influirá en nuestra reputación como conductores callejeros.

carrera que superemos, nos darán nuevas piezas para tunear el coche y mejorar sus capacidades. Además, ganaremos puntos para comprar nuevos modelos en el garaje. Según completemos pruebas y demos nuestra habilidad al volante, podremos disputar carreras más complejas, destinadas a los más duros del barrio. Pero si queremos correr y punto, también tendremos la posibilidad de diseñar una carrera a nuestro gusto y tirar millas. Mientras disputamos estas carreras, la pantalla inferior hará de mapa del circuito y nos ayudará a gestionar los nitros: elige tanque y medida de turbo. Además, la pantalla táctil hará muy cómodo moverse por los menús y el taller. Y por si fuera poco, los gráficos y la música nos trasladarán al asfalto con una sensación de velocidad increíble.



Mil y una formas nuevas de tunear

Además de las clásicas opciones para tunear nuestro coche, esta vez podremos pintarlo a mano. Sí, sí, como lo oyes. Después de colocar unas llantas molonas y un alerón espada, llegará el momento de crear nuestras propias pegatinas. Como es normal, para pintar nuestra pegata, lo haremos en la táctil... con mucho arte.

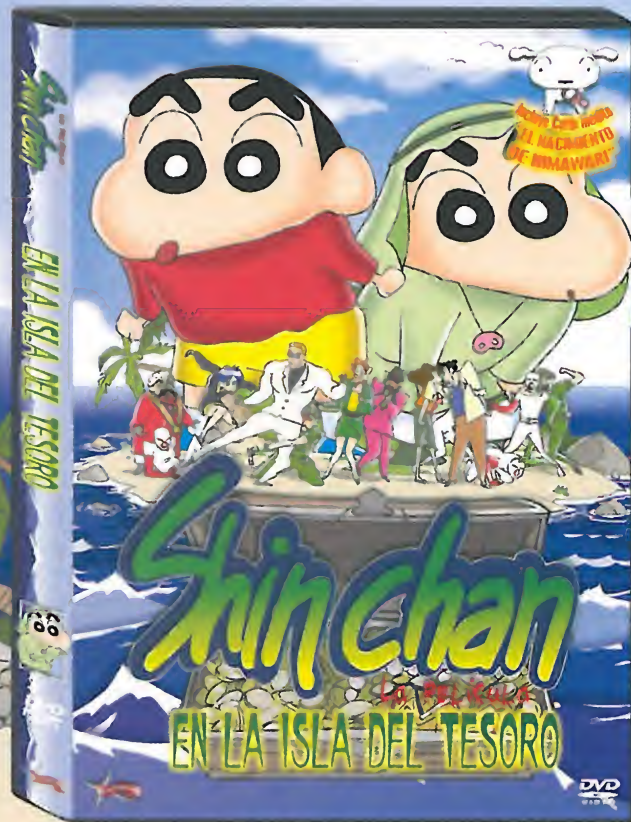
Shinchan

LA PELÍCULA
EN LA ISLA DEL TESORO

¿Qué te llevarías
a una isla desierta?

¿Y si no fuera tan

desierta?



Lanzamiento
en DVD
el 4 de mayo

Contenidos extras:
Corto Inédito de:
"EL NACIMIENTO DE HIMAWARI"
Tráiler original
Storyboard

También incluye la película en versión original

Este DVD contiene
un extra muy especial:

**El nacimiento
de Himawari**



¡El próximo fiestón de Mario será en tu portátil!

MARIO PARTY

Tableros originales, montones de minijuegos, un multi y toda la diversión de los Party, en tu GBA.

▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAME BOY ADVANCE**
- ▶ **TABLERO**
- ▶ **JUNIO**
- ▶ Compañía: NINTENDO
- ▶ Equipo: HUDSON SOFT
- ▶ Origen del Juego: JAPÓN
- ▶ Jugadores: 1-2

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ Entre los muchos objetos que podremos conseguir habrá un medidor de compatibilidad que evaluará lo buenos amigos que somos.
- ▶ Aunque sólo elegiremos entre cuatro personajes, las demás estrellas de Nintendo aparecerán a lo largo de los distintos tableros y minijuegos. Así que no echaremos de menos a nadie.

▶ DIVERSIÓN DE BOLSILLO

- ▶ ¡Por fin llega un «Party» a nuestras GBA! La diversión está garantizada.

MARIO, EL FIESTERO El famoso fontanero es todo un hacha cuando se trata de innovar. Juega al tenis, al golf, pilota karts... y se monta divertidos fiestones de minijuegos. Como el que prepara para Game Boy.



En la mayoría de minijuegos para un jugador habrá que llegar a una puntuación determinada. ¡Aquí nos tocará aplastar balas!



Yoshi será uno de los cuatro personajes que controlaremos; los otros tres serán el polifacético Mario, Luigi y la Princesa Peach.



Los minijuegos de batalla nos enfrentarán contra un rival controlado por la consola o contra un amigo via cable link.



Todas las pruebas serán divertidas y originales a más no poder. ¡Mirad, aquí está el genial Mario haciendo de Harry Potter!

Sin duda, no hay nadie como Mario preparando juergas. De hecho, ya va por su sexto fiestón en GC. Así que ha decidido que es hora de que la pequeña Advance también disfrute de su Party.

Como la oca

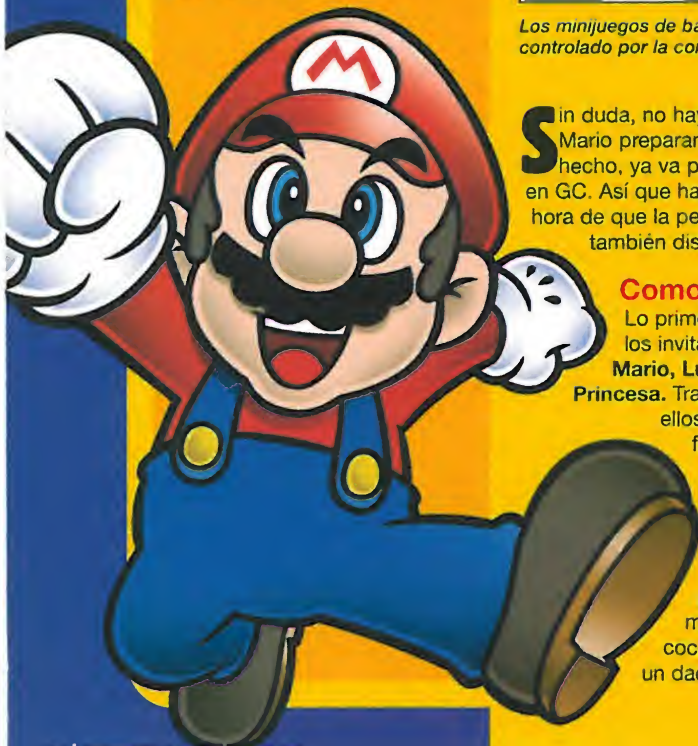
Lo primero es conocer a los invitados, que serán **Mario, Luigi, Yoshi y la Princesa**. Tras elegir a uno de ellos, empezará la fiesta del genial modo Aventura. Será algo muy similar al juego de la oca: nos desplazaremos por varios tableros, montados en un cochecito y tirando un dado que decidirá el

número de casillas que moveremos a nuestro personaje. Y entre tirada y tirada... ¡a participar en un minijuego! Habrá **60 diferentes, tan divertidos y variados** como atrapar a unos escurridizos conejos o luchar contra otro héroe en batallas de martillos. También nos encontraremos cada dos por tres con fantasmones, tortugas y muchos otros tipejos que nos retarán a que ganemos ciertas pruebas. Todo esto con el único fin de **ganar moneditas y estrellas** a mansalva que luego nos servirán para comprar minijuegos y objetos. Aunque lo más divertido va a ser, sin duda, el modo multijugador. Gracias al cable link de GBA nos **conectaremos con otros jugones para competir** en batallas o intercambiar monedas, ítems y minijuegos. Esta fiesta tiene muy buena pinta, pero habrá que esperar hasta junio para disfrutarla a tope.



IGUAL QUE EN GAMECUBE

Pues sí, el desarrollo del Modo Aventura, al igual que en la CUBE, consistirá en avanzar por un tablero tirando un dado. Aunque habrá bastantes diferencias. La más llamativa es que no veremos a otros rivales. Los enemigos estarán esperándonos en las edificaciones que habrá repartidas por los tableros.

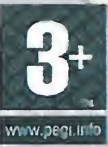


ENTRA EN EL REINO DE LA AVENTURA

Disney SQUARE ENIX



©Disney, "The Nightmare Before Christmas" © Touchstone Pictures. "Disney" and "SQUARE ENIX" characters from FINAL FANTASY video game series. TM and ® are trademarks of SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co. TM and ® are trademarks of NINTENDO © NINTENDO



**LANZAMIENTO
6 DE MAYO**



Cuando el fantástico Universo DISNEY se une al mundo de FINAL FANTASY aparece KINGDOM HEARTS. Cruza las puertas del misterioso Castillo de Oblivion y lucha junto a las estrellas de Disney como Donald, Peter Pan o la Sirenita Ariel en busca de sus amigos perdidos.

Hazte ya con el exclusivo pack de KINGDOM HEARTS, que incluye el juego y la Game Boy Advance SP con un diseño exclusivo.

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
Sólo para Game Boy Advance.

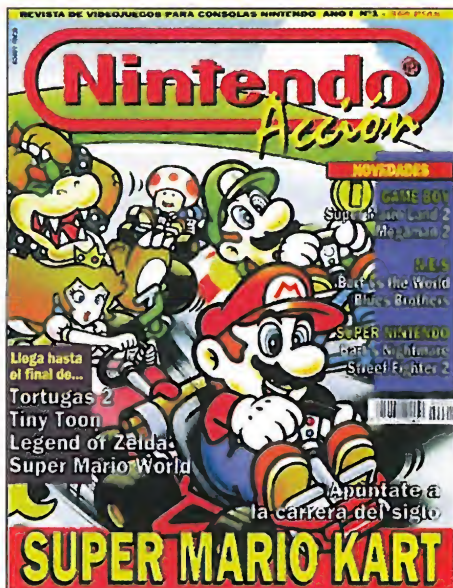


GAME BOY ADVANCE SP.
www.nintendo.es



¡¡CUMPLIMOS 150 NÚMEROS!!

Sí, Nintendo Acción cumple este mes 150 números y lo vamos a celebrar con un reportaje en el que te descubriremos cómo ha sido la aventura de Nintendo en España desde 1992 hasta hoy mismo.



1992

NÚMERO 1

¡EH, YA ESTAMOS AQUÍ!

Diciembre de 1992. Nintendo Acción arranca con un número superpotente: la velocidad de Mario Kart de Super Nintendo en portada. La propuesta: daros toda la información, trucos, claves y las novedades para las consolas Nintendo: NES, Super Nintendo y Game Boy. Ciento cincuenta número después seguimos teniendo los mismos ideales, aunque es verdad que el panorama ha cambiado un poco. Ahora tenemos GameCube, GBA y Nintendo DS.

MARIO, LUIGI, YOSHI, WARIO Y AMIGOS...

LAS GRANDES ESTRELLAS

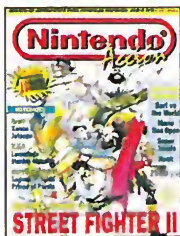
Mario y sus amigos han estado muy presentes en nuestras vidas ya antes de que editáramos la revista. Pero es verdad que con nosotros han crecido, nos han presentado a más amigos, se han modernizado y nos han ofrecido sus mejores aptitudes. Gracias, amigos, es todo un placer.



1993

■ ENERO - Nº2

LOS JUEGOS DE LUCHA ARRASABAN



Street Fighter II era el centro de todas las miradas. Y los jugones de Super Nintendo daban palmas con las orejas.

■ FEBRERO - Nº3

LA MAGIA DE DISNEY



Una de precios: La NES, 8.600 ptas y los juegos de Game Boy, 2.990 ptas. Los que pitaban allá en febrero eran Magical Quest Mickey Mouse y un mata-mata llamado Super Parodius.

■ MARZO - Nº4

¡VIENE EL CHIP FX!



El 21 de febrero un incendio devoraba el almacén de ERBE, que era la distribuidora de las consolas y juegos de Nintendo en España.

Por otro lado se hablaba del chip FX, del CD Rom y de las nuevas técnicas de digitalización.

■ ABRIL - Nº5

¡GENIAL STARWING!



El chip FX daba a conocer su potencia: se estrenó en Starwing para la Super. Además, avalancha de juegos de tenis, basket, rally...

STARWING, LYLA WARS, STARFOX...

FOX, QUÉ ZORRO

Es uno de los personajes más populares del universo Nintendo. Desde su estreno en «Starwing» de Super Nintendo se ha construido un buen club de fans. Siempre con la tecnología por bandera (su primer juego abría la época FX), Fox ha sabido conquistarnos

■ MAYO - Nº6

LA SEXY BASSINGER

La "atractiva" Kim Bassinger se lucía en el cine con la película 'Cool World'. En la portada posaba así de mona la chica. Junto al CD Rom de Super, el periférico más deseado del momento.

■ JUNIO - Nº7

UN GRAN ESPECIAL DE TRUCOS



Las grandes compañías nos contaban sus proyectos más secretos: la Familia Addams, Parque Jurásico... Ah, y en este mismo número metimos un especial de trucos que "salvó muchas vidas".

■ JULIO - Nº8

GANAN LOS HÉROES



Asterix se nos planta en Super Nintendo con jugazo, pero la noticia de este número fue el estreno de 4 nuevos juegos de Mario.

■ AGOSTO - Nº9

NACE NINTENDO ESPAÑA



El día 16 de julio de 1993, que fue viernes para ser más concretos, Nintendo llegaba a España. Erbe software y Nintendo Europa firmaban el acuerdo, y la gran N por fin se instalaba en nuestro país. Y para celebrarlo, regalamos 50 cartuchos de SNES.



■ SEPTIEMBRE - Nº10



LLEGA LA MARIOMANÍA

Apuesta total de Nintendo por Mario, y avance en exclusiva total de sus nuevos juegos: Mario All Stars, Mario is Missing, Yoshi's Safari...

■ OCTUBRE - Nº11

CARGAMENTO DE NOVEDADES



Otra noticia de precios. Pack Super Mario All Stars, con SNES: 28.990 ptas. La Super recibía bombazos tan guays como: Mario, Jurassic Park, Flashback, Batman Returns...

■ NOVIEMBRE - Nº12

LA FUERZA DE DRAGON BALL Z



El RPG entraba con fuerza en Japón, Japón, una sección recién creada. Pero lo que de verdad marca este mes es la irrupción de Dragon Ball Z y una fuerza inusual.

■ DICIEMBRE - Nº13

A FONDO CON STREET FIGHTER



Centro Mail abría su tienda número 14. Y nosotros publicábamos una guía de golpes y secretos de Street Fighter II muy valiosa.

1994

■ ENERO - Nº14

REGALANDO SOMOS LOS MEJORES



Sorteamos la recreativa de Street Fighter II Turbo. Otro mes con una guía para recordar: la de Jurassic Park, chula y útil.

YOSHI'S SAFARI

ESE GRAN YOSHI

El dino verde se ha ganado a pulso salir aquí. Siempre se ha apuntado a los mejores juegos - como lo demuestra la portada que se lleva este mes - y desde sus inicios ha querido gustar y sorprender. En «Yoshi's Safari» nos daba una lección de puntería con eso llamado Super Scope.



■ FEBRERO - Nº15

DIPLOMA ANTIPIRATERÍA



Nintendo España recibía un diploma por sus esfuerzos anti-piratería. Y nosotros le pedíamos a Goku que doblara los suyos en Dragon Ball Z 2. Por fortuna es un héroe chachi y nos hizo caso.

■ MARZO - Nº16

A TODA CAÑA, CON CARLOS SAINZ



Game Boy, por 8.490 ptas. Y la estrella era Carlos Sainz, que iba a lucir en su casco los bonitos logo de la gran N. ¡A correr, chaval!

■ ABRIL - Nº17

NUEVO DISEÑO, NUEVO "DIRE"



El número de abril del 94 anunciaba cambio de director y de diseño. Incluimos nuevos contenidos que presentamos de forma más vistosa: ¡¡si hasta puntuamos los juegos... por vez primera!!

■ MAYO - Nº18

MUNDIAL DE FÚTBOL



Se anunciaba la tecnología Super Game Boy. Entrevistamos a Carlos Sainz. Y como era año de mundial futbolero, FIFA y World Cup 94 se pegaban por tener el mejor juego de fútbol.

■ JUNIO - Nº19

EL MOMENTO DE SUPER GAME BOY



Super Nintendo + FIFA Soccer, 23.990 ptas. **Regalamos una suscripción a todos los productos de Nintendo España.** Llega el Super Game Boy, para jugar con los cartuchos de la portátil en la tele.

■ JULIO - Nº20

ESCARCEOS CON LA TECNOLOGÍA



Avances del nuevo chip FX y primeros rumores sobre una portátil de 32 bits. En cosa de juegos lo que se llevaba era Bruce Lee.

■ AGOSTO - Nº21

MÁS POTENCIA, MÁS MEGAS



El equipo de investigación se ocupaba del primer acercamiento a Ultra 64. El de diversión, de seguir con la divertida

sección "A veces llegan cartas...", que molaba todo. Y el de guías, a encontrarlo todo en «Wario Land».

■ SEPTIEMBRE - Nº22

POWER RANGERMÁNIA



Los Power Rangers son la serie de moda y protagonizan el juego del mes. Y le dimos un buen repaso previo a Stunt Race FX.



DONKEY KONG COUNTRY

QUÉ FAMILIA MÁS MONA

Donkey, y luego Diddy, y Dixie, y Kranky y... la familia Kong al completo supieron encandilar a todos sus fans en todas las consolas. Se estrenaron en SNES, con un juego técnicamente revolucionario, y repitieron en N64, GB, CUBE...

■ OCTUBRE - Nº23

ARRASADOR MORTAL KOMBAT



Emoción total con el poderoso Mortal Kombat II. Nos preparamos un reportaje de lujo con todos los fatalities, uno por uno.

■ NOVIEMBRE - Nº24

EL AÑO DE DONKEY



El modo renderizado luce su abrumadora tecnología en SNES. Ah, sí, en este número cumplimos dos añitos. ¡Felicidades!

■ DICIEMBRE - Nº25

CRUZANDO USA EN ULTRA 64



Primer vistazo a la recreativa de Ultra 64: Cruis'n USA. La estrella de este número era una megacomparativa de juegos de lucha: Super Street Fighter II contra todos.

1995

■ ENERO - Nº26

¡EL MONO NECESITA NUESTRA AYUDA!!



La sensación del mes fue nuestra guía TOTAL, con mapas y secretos del genial Donkey Kong. Para resolver el 101%.

■ MAYO - Nº30

POR FIN LLEGA ILLUSION OF TIME



Y lo celebrábamos regalando un flipante póster 3D que tenía truco. Había una imagen oculta, pero sólo se veía si agudizabas la vista. Además llegaban las Game Boy Color Edition, con amarillos, verdes...

■ JUNIO - Nº31

CADA VEZ MÁS ULTRA 64



El Club de la Ultra 64, las compañías que iban a trabajar para la consola, aumentaba por momentos. Y la gran noticia: **Nintendo se hacía con un 25% de Rare.**

■ JULIO - Nº32

ULTRA 64, DE CARA

Ultra 64 da la cara, y nosotros tenemos la instantánea. Además Ninten-

■ FEBRERO - Nº27

QUE VIENE KILLER INSTINCT



¡Tachán! Otro juego de Ultra 64 que descubriríamos: Killer Instinct. Se acercaba uno de los clásicos: Internacional Super Soccer.

■ MARZO - Nº28

EL PRIMER RPG EN CASTELLANO



Illusion of Time "hablaba" en perfecto castellano, y en este bonito número os ofrecíamos todos los (curiosos) datos sobre la traducción del primer RPG para SNES. Arnie lo destrozaba todo en Super.

■ ABRIL - Nº29

SIMPLEMENTE BUENOS JUEGOS



Algunas previews chulas, como «Illusion of Time». Y en nuestras Super Stars, True Lies, Fatal Fury...



¡¡64 BITS!! POR FIN, "ULTRA 64"

Si, claro, Ultra 64, ese era el nombre que se barajaba para lo que luego fue Nintendo 64. Con qué ganas la recibimos. Ya habréis leído en muchas portadas cómo nos gustaba hablar de esta máquina, de sus nuevos juegos... Llegó para sustituir a SNES y nos dejón un montón de joyas.



do y Rare pasan por su mejor época y nos presentan dos bombazos: Killer Instinct y Donkey Kong Country 2 para 16 bits.

■ AGOSTO - Nº33

TOMA UN BUEN "DINOSAURIAZO"

Ah, genial, el Club de la Ultra nos enseñaba FIFA y Cruis'n USA. Nuestro juego de portada era Primal Rage, un arcade de lucha entre dinosaurios creado con las últimas técnicas de animación. Batman daba la cara en un bonito póster.



■ SEPTIEMBRE - Nº34

FIFA Y MARIO, LOS REYES ABSOLUTOS

Examinábamos los puntos clave de la tecnología Ultra 64. Anticipábamos la llegada de Super Mario World 2 con declaraciones de Miyamoto. Y nos fuimos a Canadá para contaros todos de FIFA 96.



■ OCTUBRE - Nº35

ODA AL GENIAL KILLER INSTINCT

Portada y suplemento especial de Killer Instinct. ¡Qué fuerza! Con la primera review, todos los golpes, combos y pantallazos más chulos de un juego que iba a dar muchísimo que hablar.



■ NOVIEMBRE - Nº36

BABY MARIO AL ATAQUE

Nintendo fichaba a LucasArts para desarrollar sus Star Wars en Ultra 64. El juego estrella era Super Mario World 2 con sus 24 megas y su Yoshi y su pequeño gran Mario.



■ DICIEMBRE - Nº37

QUÉ JUEGAZOS PARA LA SUPER



Killer Instinct para Super y GBA. Pero lo mejor de este mes eran las reviews: DKC2, Mortal Kombat 3, Doom, ISS de luxe...

1996

■ ENERO - Nº38



NACE NINTENDO 64

Y lo celebrábamos por todo lo alto enseñando los primeros juegos: Mario 64, Super Mario Kart, Shadows of Empire, Starfox...

■ FEBRERO - Nº39

MARIO ARRASADOR



¡Qué jugazo, virgencita! Mario 64 pudo con todos, y Miyamoto le convirtió en el dios de las plataformas. En este número publicábamos nuevas imágenes. Y alucinábamos.

SHADOWS OF EMPIRE

LA GRAN SAGA STAR WARS

¡Lo que ha dado que hablar el episodio galáctico, colegas! En el cine es gordo, sí, pero para el mundo Nintendo no os hacéis una idea de lo que supone. Cada Star Wars ha sido recibido con loas y alabanzas, cada uno era mejor que el anterior y exprimían a tope la consola.

¡CUANTA CLASE, CHAVALI

GENIAL MARIO 64

Su juego era el más esperado del momento. Miyamoto, el gran guru, había prometido revolucionar el mundo de los juegos, y desde luego que Mario lo consiguió. Montón una aventura de plataformas increíble, que no dejó a nadie indiferente. Todos lo alabamos.



■ MARZO - Nº40

MÁS ROL DEL BUENO



Nos acercamos al desarrollo de Secret of Evermore, el nuevo RPG de Square para SNES, que llegaba a España traducido. Además ayudábamos a Mario con un especial de trucos que él todavía recuerda.

■ ABRIL - Nº41

NOTICIA TRÁGICA



Noticia triste: el 24 de febrero de 1996 moría Andrew Bagny, presidente y director general de Nintendo España, víctima de un infarto. Todos le recordamos aún. En fin, por otro lado, Dragon Ball arrasaba.

■ MAYO - Nº42

¿Y CUÁNDO SALE NINTENDO 64?



Se confirma Ultra 64 el 23 de junio para Japón, por 24.900 yens. La fecha prevista para Estados Unidos era el 30 de septiembre. Año olímpico, juego oficial al canto. Éste se llamaba 1996 Olympic Sports y nos lo traía THQ.

■ JUNIO - Nº43

SIENTE LA FUERZA



Bestial portada para contar la última hora sobre N64. Rumores, noticias y todo sobre Shadows of Empire, Super Mario, Turok...

■ JULIO - Nº44

FASE DE TRANSICIÓN



Nuevos capítulos de Donkey Kong en SNES y GB. Aunque N64 sigue siendo la reina de la fiesta, con un nuevo reportaje que avanzaba más y mejores juegos por venir. Todos ellos alucinantes.

■ AGOSTO - Nº45

ESPECIAL DE TRUCOS



Este número pasará a la historia por el superespecial de trucos que publicamos, con más de 250 secretos y passwords para juegos de NES, GB y SNES.

■ SEPTIEMBRE - Nº46

N64 ESTARÁ A TIEMPO



Mantuvimos una interesante entrevista con Rafa Martínez, el joven director de marketing de Nintendo España, que aseguraba que Nintendo 64 estaría lista para Navidad en España. Con las imágenes de Mario 64 y Pilotwings os pusimos los dientes largos. Aunque todavía pitaba Super Nintendo y a su lado el juego de lucha por excelencia.



REPORTAJE

■ OCTUBRE - Nº47

EL CONCURSAZO



Turok, el cazadinosaurios, era el protagonista. Regalamos 8 packs con todos los lanzamientos de Nintendo España en 1996.

■ NOVIEMBRE - Nº48

NINTENDO 64 YA TENIA FECHA



FIFA 97 nos tenía en ascuas a todos los fans del fútbol. Eso, y la llegada de N64 a España. La fecha definitiva: 1 de marzo de 1997.

■ DICIEMBRE - Nº49

EL REGRESO DE MARIO KART



Mario Kart de N64, que quería revolucionar el panorama de la velocidad.

1997

■ ENERO - Nº50

EL JUEGO PERFECTO



¡¡Donkey Kong Country 3 tenía un 100%!! Rare firmaba su obra maestra en Super Nintendo. Nuestro dossier, de juegos deportivos.

■ FEBRERO - Nº51

MARIO VA A ARRASAR

Juntamos a Mario y a Miyamoto en las primeras páginas de la revista y todos flipamos. Otro que se colaba era Pilotwings. ¡Diver a tope!



■ MARZO - Nº52



POR FIN ESTÁ AQUÍ

¡Ya teníamos las primeras y flipantes novedades de Nintendo 64! Mario se llevaba el trofeo ganador con un suplemento especial con la review y la guía de estrategia. Pero la portada era para una de nuestras sagas favoritas, Star Wars.

■ ABRIL - Nº53

TUROK, REY DE LOS DINOSAURIOS



Ese mes comenzábamos a hablar del 64DD para N64. Pero la Super todavía pegaba con juegos como Terranigma.

■ MAYO - Nº54

LA ERA DE KILLER INSTINCT



Llega por fin Killer Instinct para Nintendo 64 con las imágenes más impactantes que os podíamos ofrecer. Aunque algunos prefirieron ese mes los goles de ISS y las olas de Wave Race, que también eran muy marchosas.

■ JUNIO - Nº55

EL FÚTBOL DE ISS ARRASABA



La preview del mes era para Mario Kart 64, que se acercaba a toda potencia a la máquina. Y la review, para ISS64, que se llevaba un 98 de puntuación.

■ JULIO - Nº56

¡¡SE ACERCA ZELDA!!



La noticia del mes era la bajada en el precio de los cartuchos de Super y GB, además de las nuevas imágenes de Zelda 64.

■ AGOSTO - Nº57

VISTAZO AL FUTURO



Aterrizan en España las GB Pocket de colores. Precio: 8.990 ptas. En el "clásico" reportaje sobre el E3, las joyas que llegarían para N64: Hybrid Heaven, Duke Nukem, Golden Eye 64, Zelda64...

■ SEPTIEMBRE - Nº58

VIBRANDO CON NINTENDO 64



Caña a la N64. Doom64, Quake, Mortal Kombat Mythologies y Lylat Wars, o sea Starwing, el primer juego que incorporó Rumble Pak, para vibrar con el mando.

■ OCTUBRE - Nº59

JAMES BOND, "IN PERSON"



El avance estrella era GoldenEye 007, otra proeza de Rare que aun se cotiza entre los mejores juegos de todos los tiempos.

■ NOVIEMBRE - Nº60

NUESTRO QUINTO CUMPLEANOS



Pues sí, ese número coincidía con nuestro quinto aniversario (claro, multiplica 5 años por 12 números y a ver qué sale).

AGENTE GOLDENEYE

SOY BOND, JAMES BOND

El agente 007 ha protagonizado grandísimos juegos, pero todos recordamos con pasión su gran «GoldenEye 007». El prodigio de Rare capturó a una generación de jugones que no se dejaban atrapar tan fácilmente. El juego era un alarde de visión, técnica y emoción. Pero qué grandes sois...



■ DICIEMBRE - Nº61

NINTENDO 64, LA CONSOLA DEL AÑO



Nintendo 64 fue elegida la mejor consola del año en el ECTS de 1997. Y está claro que se lo merecía. Por otro lado Diddy Kong Racing y Donkey Kong Land III eran nuestros objetos de deseo en Nintendo 64 y Game Boy. Ambos so marca Rare, así que era apostar sobre seguro. Por otro lado, aluvión de novedades para Nintendo 64: Bomberman, Tetris...

¡QUÉ GRANDE ERES, PEQUEÑA!

GAME BOY POCKET Y GB CAMERA

Las estrellas del momento. La Pocket, tan pequeña ella, con esas transparencias atractivas a tope, tomó al asalto al público español. Junto a ella, un juguetito que nos emocionó: la Game Boy Camera, que era algo así como tener una cámara digital en tu consola portátil. Ambas triunfaron.



SHONEN JUMP'S
Yu-Gi-Oh!

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

Campeonato de España Madrid, 2005

Hotel el Madroño
c/ General Díaz Porlier 101
28006 Madrid

28 de Mayo, 10:00 AM

¡Gana fantásticos premios y un viaje a Japón para jugar el campeonato del mundo con los mejores!

Y además... si no sabes jugar o quieres pasar un día divertido jugando con tus amigos ven al

Yu-Gi-Oh! DEMO TOUR 2005

Centro Comercial Equinocio Majadahonda
Regalo seguro para todos los asistentes.
21 y 22 de Mayo de 2005

Más información en el 91 640 55 65



■ JUNIO - Nº79

¿ZELDA LO GANA TODO!



Tras declarar a Zelda OoT juego del año, le echamos un vistazo a los éxitos que veremos en el E3 del 99, y ojo qué titulazos: Resident Evil, Eternal Darkness...

■ JULIO - Nº80

¡SALUDA A MARIO, ANAKIN!



Star Wars Episodio I, del cine a tu N64... ¡bombazo mundial! Y mientras, Mario estrenándose en GBC con Super Mario Bros. DX.

■ AGOSTO - Nº81

MEGASUSTOS RESIDENT EVIL



Pasamos miedo a tope con Resident Evil 2, el super-cartucho de 512 megas que Capcom se curró para nuestras Nintendo 64.

■ SEPTIEMBRE - Nº82

NUEVOS HÉROES



A la espera de promesas navideñas como Perfect Dark o DK64, dábanos rienda suelta a Gomon y también al bueno de Tonic Trouble, nuevo héroe Nintendo.

■ OCTUBRE - Nº83

INCÓGNITAS SOBRE ADVANCE



Shadowman, una aventura de terror de Acclaim, fue la estrella de esos meses. Aunque, a última hora, incluimos un avance de una nueva consola portátil de la que se empezaba a hablar mucho: Advance.

■ NOVIEMBRE - Nº84

YA SE HABLABA DE GAMECUBE



Una entrevista con Miyamoto nos desveló algunos secretos de lo que estaba preparando para GameCube. Y el 64DD sólo en Japón.

■ DICIEMBRE - Nº85



¡Y LLEGARON LOS POKÉMON!

El fenómeno que venía de Japón empezó en este número. ¡Qué fenómeno! Esta fue nuestra primera portada de Pokémon. Luego vendrían más.

2000

■ ENERO - Nº86

¿TE ACUERDAS DEL RAP DE DONKEY?



¡Curioso concurso Donkey Konga: quien hiciera el mejor Rap con la música de la intro del juego, ganaba juegos y televisiones.

■ FEBRERO - Nº87

¡POR FIN RESIDENT 2!



Sí, llegó algo retrasadillo. Por lo demás, Pokémon arrasaba con su primera peli en los cines, y se agotaban los Rojo y Azul.

■ MARZO - Nº88

TENEMOS UN NUEVO TOY STORY



Lara Croft, la superheroína, decide adentrarse en GBC. Mientras, Pixar y Disney seguían alucinándonos con películas y juegos tan flipantes como este Toy Story, que era divertido y refrescante.

■ ABRIL - Nº89

¿A LUCHAR EN 3D, MIS POKÉMON!



El primer Pokémon para N64 nos mostraba a los Pokémon peleando en espléndidas 3D, además de un narrador en castellano.

PIKACHU & POKÉMON

EL FENÓMENO

La fiebre que se ha desatado con Pokémon en todo el mundo, simplemente no tiene precedentes. Juego a juego han rebasado sus propios records de ventas, cada edición ha crecido en tamaño, en afición y también en Pokémon, criaturas que nos han hecho felices.

■ MAYO - Nº90

¿MÁS RESIDENT!



Capcom nos mostraba pantallas de Resident Evil Zero. Sí, salió para Cube, pero comenzó a desarrollarse para N64.

■ ABRIL - Nº91

¡EL PÓSTER DE LOS MAESTROS!



¡En este número vio la luz nuestro primer super-póster Pokémon! Para los que no lo sepáis, o no lo tengáis, reunía información más que valiosa sobre el juego más exitoso del momento, reunida en un solo documento que podías poner en la pared y utilizar como guía.

■ MAYO - Nº92

¿POKÉMON ES EL NUEVO REY!



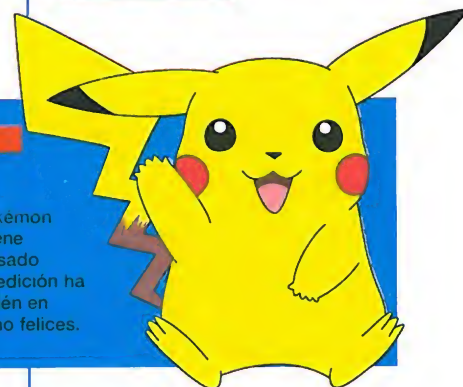
Pokémon era un fenómeno sin precedentes y había que celebrarlo. ¿Qué tal una guía para las tres ediciones disponibles, paso a paso a

■ JUNIO - Nº93

¡NACE REVISTA POKÉMON!



Con el mundo Pokémon en plena ebullición, creamos la revista Pokémon y dimos en el golpe. Noticias, actualidad, guías,



consultorio, lo tiene todo para que deis rienda suelta a vuestra fiebre Pokémon. Y así, hasta hoy.

■ JULIO - Nº94

¿POKÉMON DE PELÍCULA!



La originalidad de Pokémon Snap para N64 resultó muy jugable. Hacer fotos a Pokémon estuvo de moda mucho tiempo.

■ AGOSTO - Nº95

¡AQUÍ ESTÁN LOS REFUERZOS!



Pinball de Pokémon con función de "temblequeo" para GBC. Pero primaba la actualidad: cómo iban a ser Cube y Advance.

REPORTAJE

■ SEPTIEMBRE - Nº96

LINK APRENDE CASTELLANO



El nuevo Zelda para N64 era el tema de conversación de aquel mes. Las máscaras, los viajes temporales y los textos en castellano.

■ OCTUBRE 97

CARTAS POKÉMON



La fiebre Pokémon continuaba a tope, como se nota en nuestras portadas, y ese mes nos enseñó el gran Pokémon Trading Card.

2001

■ ENERO - Nº98

¡ TODO POKÉMON!



Reportaje especial con todo tipo de gadgets y objetos Pokémon para regalarselo en reyes. ¡Los queríamos comprar todos!

■ FEBRERO - Nº99

EL PÓSTER CON LOS MAPAS



Los mapas Pokémon pasaron a coprotagonizar un póster gigante que por una cara ofrecía toda la información de los 150 Pokémon, y por la otra... ¡el mapa completo de Kanto. Hala, qué pasada.

■ MARZO - Nº100



¡HALA, 100 NÚMEROS! En nuestro "centenario" decidimos tirar la casa por la ventana y... ¡regalar 500 juegos! Además, la portada la diseñamos con un fondo plateado, y usamos a Lugia, el legendario de Oro y Plata en pleno vuelo. Ese mes además hicimos un rediseño de la revista.

■ ABRIL - Nº101

SIGUE LA FIEBRE DE POKÉMON



La portada es Oro y Plata, pero había más: Banjo-Tooie de Rare para N64, Alone in the Dark para GBC y el Consultorio de Jimmy.

■ MAYO - Nº102

¡POR FIN TENEMOS GAME BOY ADVANCE!



Es verdad que hay 100 nuevos Pokémon, y que las versiones Oro y Plata tenían muchas novedades, pero... ¡ES QUE nosotros teníamos una GBA! Y eso había que celebrarlo de alguna manera.

■ JUNIO - Nº103

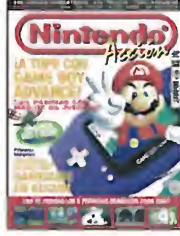
POKÉMON ES IMPARABLE



Y además de juego de puzles nuevo y comienzo de guía para Oro y Plata, repetía éxito en el parque de atracciones de Madrid.

■ JULIO - Nº104

UN CUBO DE DIVERSIÓN



Miyamoto presentaba en el E3 la consola de 128 bits de Nintendo. Y con ella juego de la talla de Metroid Prime, Wave Race, Luigi's Mansión, Rogue Leader, Smash BROS, Starfox y Pikmin.

■ AGOSTO - Nº105

ZELDA VIENE, ZELDA VA



Última aventura en GBC de Link con los Zelda Oracle of Ages/Seasons. Pero Miyamoto nos había prometido el mejor Zelda...

■ SEPTIEMBRE - Nº106

LAS SUPERNENAS Y EL JURASICO



Se lanzaron hasta 3 juegos para GBA de Parque Jurásico, y otros tres para Game Boy Color de las Super Nenas.

■ OCTUBRE - Nº107

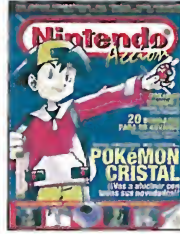
FUMOS A LONDRES A VER LA GAMECUBE



Viajamos a Londres para estrenar la GameCube. Fue una presentación en plan estrella, como sólo Nintendo sabe hacer. Y por aquí nos lo pasamos guay con el Mario Kart de Advance.

■ NOVIEMBRE - Nº108

LLEGAN CRISTAL Y RESIDENT EVIL



GBA se podía conectar con GameCube, y Capcom dijo que Resident Evil era exclusivo GC. Y llegaba a España la edición Cristal.

■ DICIEMBRE - Nº109

ALUCINE ANTES DE NAVIDAD



Paper Mario dejaba chafados a los demás RPG con su originalidad gráfica, Resident Evil para Cube... tumba, y Pokémon Cristal arrasa.

2002

■ ENERO - Nº110

HARRY POTTER



Mientras GameCube vendía 600.000 unidades en 15 días en USA, Harry dijo aquello de "Os vais a quedar Flipendo", con mi juego

■ FEBRERO - Nº111

LA EXPLOSIÓN DE GBA



Los títulos para Advance crecían a tope, y os ordenamos los 65 disponibles en una guía de compras con comentario y nota total.

■ MARZO - Nº112

GAMECUBE LLEGA A ESPAÑA POR 249 €



GameCube ya tenía precio, y muy asequible. Además, ese mismo mes Game Boy Advance bajaba a 99 Eurillos.

LA SAGA DE POTTER

"FLIPENDO"

Libros, películas y videojuegos. Si Pokémon ha despertado un huracán, lo de Harry no le va a la zaga. El joven mago ha calado en todos por el misterio de sus libros, la acción de sus pelis y la aventura de sus juegos.



LA ÚLTIMA EXPERIENCIA JEDI

STAR WARS™ EPISODE III REVENGE OF THE SITH™



Vive las inolvidables aventuras de Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi en Game Boy Advance™ y Nintendo DS™

A LA VENTA EL 05/05/05



En exclusiva en Game Boy Advance™

Lucha codo con codo con un amigo como Obi-Wan y Anakin, o lucha uno contra el otro en El último Jedi en pie.



En exclusiva en Nintendo DS

Pilota el Halcón Milenario y otras 15 naves clásicas en partidas hasta 4 jugadores.

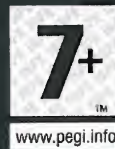


Usa la pantalla táctil para realizar movimientos de furia devastadores.

www.ubi.com

NINTENDO DS™

GAME BOY ADVANCE™



UBISOFT™

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2005 NINTENDO, TM, ®, GAMEBOY ADVANCE AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

■ ABRIL - Nº113

CON MIYAMOTO, COMO EN CASA



El genio de Nintendo se pasó por Madrid, y nosotros fuimos raudos a preguntarle por sus nuevos juegos, por GameCube, por todo.

■ MAYO - Nº114

¿QUÉ FUERTE SUPER SMASH BROS.!



Comenzamos con la vorágine de juegos para CUBE: Luigi's Mansión, Rogue Squadron, Wave Race, Tony Hawk... y el más cañero de todos, Super Smash Bros., con los héroes de Nintendo en combate.

■ JUNIO - Nº115

¡AL FINAL 200 EUROS!



Si, GameCube salió por ese precio y con 20 juegos para elegir. Además, ese mismo mes enseñamos Resident Evil.

■ JULIO - Nº116

SPIDER-MAN Y SUS AMIGOS HÉROES



Spiderman, Anakin, Turok, Tarzán y hasta el propio Sonic querían sacar partido de la nueva GameCube. Y menudos jugazos.

■ AGOSTO - Nº117

GOKU Y OTROS REYES DE NINTENDO



Las noticias sobre Mario Sunshine, Zelda Wind Waker y Resident Evil Zero llenaban nuestras páginas. Entre tanto héroe no podía faltar uno que ya nos había dejado un montón de buenos momentos. Goku volvía a aparecer en Nintendo.



MIYAMOTO Y EL "DIRE" DE N.A.

SHIGERU, UNA SUPERESTRELLA

Un tipo grande, Shigeru Miyamoto. Ya había coincidido con nosotros en ferias, E3, presentaciones en Londres, pero hasta este momento no tuvimos ocasión de verle en Madrid, de lanzarnos a su cuello para hacer preguntas y de que nos regalara una buena instantánea. Aquí está, para la posteridad.

■ SEPTIEMBRE - Nº118

DE NINTENDO 64 A GAMECUBE



Dinosaur Planet y Eternal Darkness empezaron a ser diseñados en N64, pero dieron el salto a GameCube. El juego del mes: Resident Evil. Empezaba la acción.

■ OCTUBRE - Nº119

PUNTO DE MIRA EN LOS SHOOTERS



Metroid Prime, Turok 3 y Time Splitters 2 nos hacían temblar de emoción. Al final triunfó Metroid Prime, que se llevó muchos premios al juego del año, todos merecidísimos.

■ NOVIEMBRE - Nº120

ADIÓS RARE, HOLA A SQUARE



Tras perder a Rare, Nintendo reabrió sus relaciones con Square. Se perdía un esperadísimo Perfect Dark Zero pero... ¡se ganaban muchos Final Fantasy!

■ DICIEMBRE - Nº121

FIEBRE DE CINE



Harry Potter volvió a invadir todas las consolas y se proclamó el mago más famoso del mundo. 007 y Star Wars andaban dando guerra con nuevos juegos. Nightfire y Jedi Knight crearon afición.

2003

■ ENERO - Nº122

LOS SEÑORES DEL ANILLO



Aragorn ilustra nuestra portada, como diciendo "esto me lo meriendo yo en dos patadas". En Cube le plantaba cara 007, que nos invitaba a disparar y ligotear.

■ FEBRERO - Nº123

LINK CONVINCE A TODO EL MUNDO



Los "sufridores" de la nueva pinta de Link tuvieron que empezar a cambiar de opinión al ver las pantallas del juego... y si querían realismo, Medal of Honor.

■ MARZO - Nº124

¡LINK EN SOUL CALIBUR 2!



Namco estaba desarrollando un Soul Calibur exclusivo de Cube, con Link en el plantel de luchadores. El elfo tendría su mejor aspecto.

■ ABRIL - Nº125

GAMECUBE ON-LINE



Phantasy Star brindó la posibilidad de compartir batalla con gente de cualquier lugar del mundo. La

cosa es que había que comprarse el módem y el experimento no terminó de cuajar. Una pena, pero ahora se está potenciando otra vez.

■ MAYO - Nº126

¡NUEVA GAME BOY!



Llega la nueva GBA SP. La pantalla con luz y su diseño abatible hizo que Nintendo volviese a superar récords de ventas. Solo en Europa, 400.000 unidades se vendieron en el primer fin de semana.

■ JUNIO - Nº127

ZELDA WW, EL JUEGO PERFECTO



Zelda se llevó un 100 en la valoración total. Sus tan discutidos gráficos terminaron siendo perfectos.

■ JULIO - Nº128

LOS POKÉMON ARRASAN EN GBA



Rubi y Zafiro por fin en nuestras manos. Un gran paso a nivel técnico por sus gráficos "made in GBA" y sus luchas por parejas.

■ AGOSTO - Nº129

YA ESTÁN AQUÍ LOS RUBI Y ZAFIRO



Mario, Link, Goku y Sonic tenían en el horno un montón de títulos para nuestras consolas. Pero el show lo damos con el póster de los 200 nuevos Pokémon.

■ SEPTIEMBRE - Nº130

LLEGA SOUL CALIBUR 2, CON LINK



Cuando llegó Soul Calibur 2 a CUBE... ¡qué bombazo! Tenía calidad gráfica, jugable y... ¡a Link como luchador!

■ OCTUBRE - Nº131

EL MEJOR RPG EN TU GB ADVANCE



Golden Sun 2 por fin llegaba a las tiendas y vendía como churros. También Final Fantasy Tactics nos avisó de su próxima llegada.

■ NOVIEMBRE - Nº132

BAJADA DE PRECIOS



La serie Players Choice llevaba varios meses dando alegrías a los de CUBE, y de pronto... ¡también la consola bajó de precio! ¡100 €!

■ DICIEMBRE - Nº133

LA HORA DE NINTENDO



Serie barata para GameCUBE, packs Pokémon Rubí y Zafiro de GBA con buenos precios, y Mario Kart y Zelda WW de GameCube.

2004

■ ENERO - Nº134

LOS 200 EN 1



Superpóster con fichas de los 200 Pokémon de Rubí y Zafiro llenas de datos y secretos. Bonito, pero sobre todo, útil para cualquier entrenador pokemaniaco.

■ FEBRERO - Nº135

LA FANTASÍA DE SQUARE



Ya solo faltaba un mes para que Square nos regalase una nueva entrega exde Final Fantasy. ¡Y además, iba a ser exclusivo!

■ MARZO - Nº136

SI VES LA TELE, VERÁS POKÉMON



El primer juego de Pokémon para CUBE era original a tope y además permitía bajar a Jirachi a tu cartucho de GBA!

■ ABRIL - Nº137

¡"INFILTRADO" CON HONORES!



Metal Gear se "infiltraba" en CUBE con una versión mejoradísima que nos dejó a todos impactados. Igual que el Colosseum.

■ MAYO - Nº138

ZELDA Y POKÉMON



Wind Waker y Rubí/Zafiro fueron elegidos los juegos de 2003. Además los fans de Pokémon tenían Colosseum a punto de salir.

■ JUNIO - Nº139

LO DE SP, ¿SERÁ POR "SPECIAL"?



Salía al mercado la Girls Edition, además de la tatuada Tribal Edition, dos Game Boy que se están vendiendo como churros. Además dábamos la noticia de la próxima NES Edition, y sorteábamos una GBA SP exclusiva. ¿Es o no esta Game Boy una consola muy especial? Pues lo está demostrando.

■ JULIO - Nº140

EL ÚLTIMO E3 (¡Y QUE TRES!)



Tenía mucho y bueno, pero lo que dejó flipando al mundo entero fue la nueva Nintendo DS. Después Miyamoto mostró cómo sería el próximo Zelda de GameCube.

■ AGOSTO - Nº141

¿ES LO MISMO 8 QUE 80?



En el veranito salieron los 8 primeros títulos NES Classics: lo mejor de los juegos de NES en cartuchos para Advance. Para amantes de lo retro y de la jugabilidad.

■ SEPTIEMBRE - Nº142

ROJO Y VERDE... DE ENVIDIA



Todo estaba a punto para las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja, pero parecía que no llegaban nunca. Nosotros teníamos un póster absolutamente genial ese mes.

■ OCTUBRE - Nº143

¡ANIMAL CROSSING LLEGA A CUBE!



Todos hablábamos del original Animal Crossing, sí. Miles de nintenderos andábamos alucinando con "el juego de mi vida" para Cub.

■ NOVIEMBRE - Nº144

¡DS A PUNTITO!



Pero nosotros hicimos con una el mismo día del lanzamiento en Estados Unidos y empezamos a alucinar con Pictochat, Metroid Prime y S. Mario 64.

■ DICIEMBRE - Nº145

NINTENDO, QUE VUELVE ZELDA



Además de la alegría que supuso tener Zelda WW por sólo 30 Euros, ese mes Nintendo enseñaba Metroid Prime: Echoes y Zelda Four Swords para CUBE.

2005

■ ENERO - Nº146

CELEBRA EL AÑO NUEVO CON DK



Por nosotros, que no quede. Regalábamos 15 Donkey Konga, con sus bongós. Y un especial con los secretos de Pokémon.

■ FEBRERO - Nº147

EL FENÓMENO RESIDENT EVIL 4



En febrero, Resident Evil 4 cayó en nuestras manos... El juego alucinó a la redacción Tanto como la portada de Increíbles.

■ MARZO - Nº148

¡LA NINTENDO DS!



Fuimos a la presentación de París solo para verla y... terminamos tocándola. ¡Es que es tan bonita, tan atractiva y divertida!

■ ABRIL - Nº149

¡A TOPE CON DS!



Reportaje especial con todo lo que Nintendo DS puede hacer y con todos los juegos disponibles para la portátil.

¡¡CELEBRA EL N°150 CON NOSOTROS

Super Concurso

¡¡Qué fuerte!! Regalamos **6 Nint**

1 NINTENDO DS
+ suscripción a todos los
juegos DS de Nintendo

**ALGUNOS
JUEGOS QUE
TE LLEVARÁS...**

- Nintendogs
- Mario Kart
- Another Code
- Metroid Hunters
- Pac Pics...

**¡Todo un año de
lanzamientos!**



COMO PARTICIPAR

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt150 + tus datos personales**

Ejemplo: nt150 francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz



Número 150

Un Nintendo DS y un montón de juegos

5 NINTENDO DS

+ los 7 juegos para DS que ha lanzado Nintendo España

LOS JUEGAZOS QUE REGALAMOS

- Yoshi Touch & Go!
- Super Mario 64 DS
- Wario Ware Touched!
- Project Rub
- Polarium
- Pokémon Dash!
- Mr. Driller



BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en

6. próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de mayo de 2005.

REVISTA OFICIAL

Nintendo®

Acción

NINTENDO DS

Nintendo

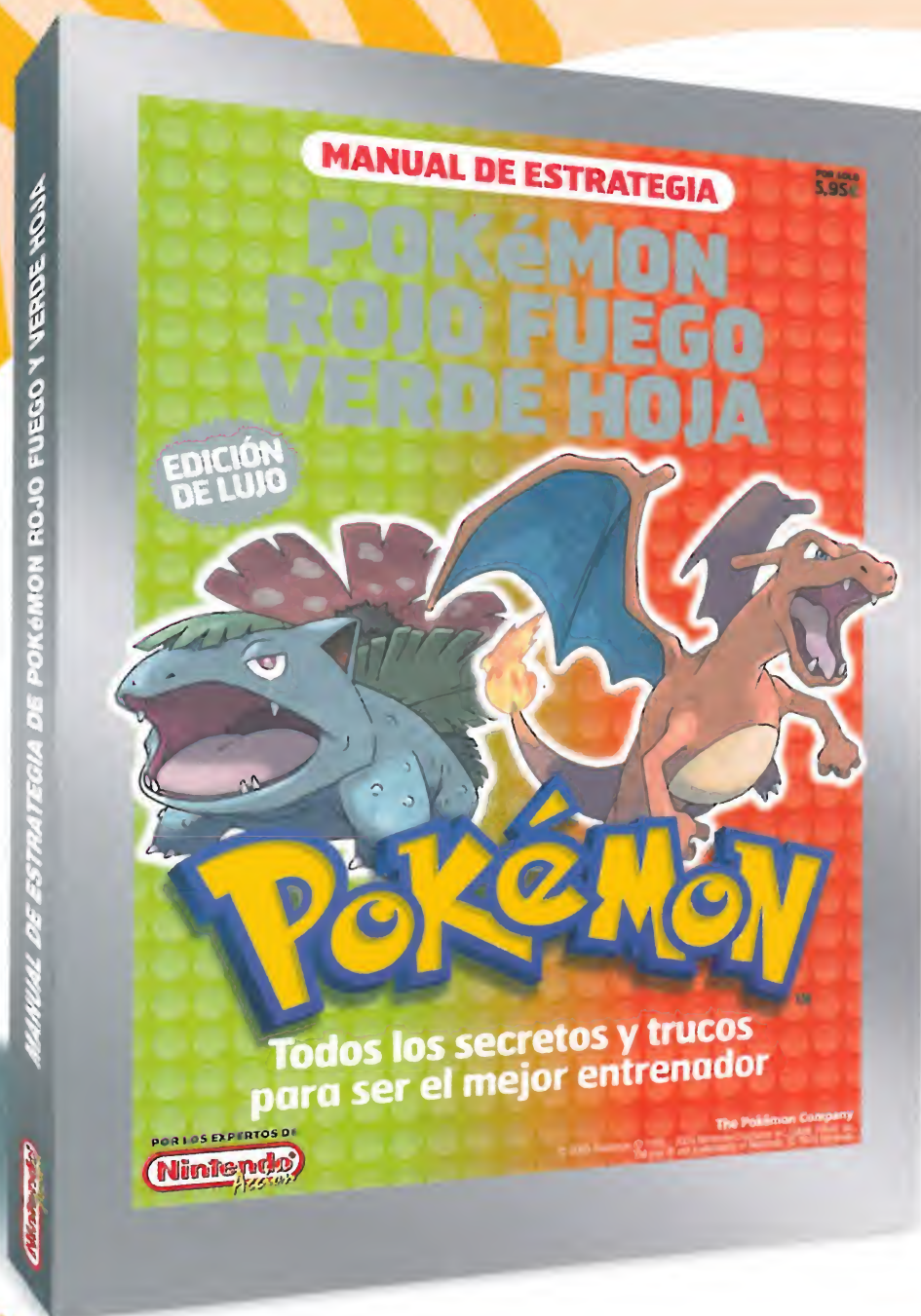
GAMING 24/7

REVISTA OFICIAL



PRESENTA...

GUÍA MAESTRA PARA POKÉMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA



TODO LO QUE VAS A
ENCONTRAR EN ESTA
GUÍA DE ESTRATEGIA:



- **148 páginas** con las claves, pistas y estrategias para ser el mejor entrenador.
- Descubre todos los **mapas** de ciudades, rutas y pueblos con todos los objetos.
- **Trucos y secretos** para ser un verdadero maestro.
- **Fichas** de los Pokémon de la Pokédex Nacional.
- **Guía de avance:** paso a paso te guiamos por Kanto.

¡¡TE ENSEÑARÁ A
SER EL MEJOR
ENTRENADOR DE
ROJO FUEGO Y
VERDE HOJA!!

¡HAZTE CON ELLA A PARTIR DEL 29 DE ABRIL!

En Mayo...

13 NOVEDADES



Baten Kaitos

Si quieres saber lo que es un RPG bueno y bonito, tienes que probar lo nuevo de Namco.

STAR FOX ASSAULT

BATALLAS EN GAMECUBE. El zorro más famoso de Nintendo nos enseña cómo machacar enemigos en su Arwing, con un tanque, je incluso a pie, el tío!



Nintendo DS

★ Wario Ware Touched!	38
★ Pokémon Dash	40
★ Polarium	41
★ Ping Pals	42
★ Mr. Driller	51
★ Los Urbz	52

GameCube

★ Baten Kaitos	54
★ Starfox Assault	56
★ Splinter Cell Chaos Theory	58

Game Boy Advance

★ Yoshi's Universal Gravitation	60
★ Kingdom Hearts	62
★ Star Wars: Episodio 3	64
★ Lego Star Wars	66



Pokémon Dash

Pikachu y compañía abordan la nueva portátil comiendo a toda pastilla. ¡Corre a verlos!



Kingdom Hearts

El héroe del flequillo rebelde vuelve a saltar en Advance con una aventura en 3D.

Código P.E.G.I. de clasificación

	EDAD RECOMENDADA		MIEDO
	VIOLENCIA		SEXO
	DROGAS		LENGUAJE SDEZ
			DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.

DOBLE PANTALLA	COMPATIBLE GBA	MICRÓFONO
		PANTALLA TÁCTIL



FICHA TÉCNICA NINTENDO DS



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: MICROJUEGOS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Personajes: 15
- Modos de juego: 3 MODOS
- Datos: MÁS DE 180 JUEGOS
- Funciones DS:
 - Pendulo Doble
 - Pendulo Táctil
 - Sin cables
 - DSiL
 - Microfono
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Viva Wario, el rey de los microjuegos!

WARIO WARE TOUCHED!

Coge el puntero y toca, gira, rasca, dibuja... y sopla al micro... y riéte sin parar. Llegan los microjuegos táctiles.

Alguna vez has intentado jugar a la consola haciendo el pino mientras te comes un helado?, ¿que te parece una locura? Eso es porque aún no has jugado a «Wario Ware Touched!», la idea que arrasó en GBA y GC, y que llega ahora en versión táctil! **Microjuegos a montón que aprovechan las posibilidades de tu DS.** Vas a alucinar con Wario.

Mueve tu puntero ¡y rapidito!

Para los que no hayan jugado nunca a un Wario Ware (algo imperdonable) explicamos de qué va lo de los microjuegos. Son **pequeñas pruebas de habilidad que debes superar en unos segundos.** Al comienzo de cada microjuego aparece una orden que te dice qué debes hacer: ahorra, plancha, haz cosquillas (todo es así de locuelo)... Tras leer tu misión,

tienes que ser rápido, coger el puntero y averiguar cómo ganar el juego. Si lo pasas, no te relajés porque viene otro, y después otro, y otro, **cada vez más rápidos, cada vez más difíciles y más divertidos.** Vas a hacer de todo en la pantalla táctil: dar toquécitos, trazar líneas, dibujar círculos... Pero también hay

juegos que usan la doble pantalla, así que hay que estar atento a las dos. Además, **algunas pruebas hay que ganarlas a golpe de soplo** en el micro. Ya ves, Wario llega a DS pegando fuerte, con unos gráficos y sonidos delirantes, **humor gamberro y muchísimo ingenio.** Acepta el reto, si es que puedes parar de reírte.

UN REGALITO POR SER TAN BUENO

A medida que ganas microjuegos consigues regalos en forma de pequeños objetos que se guardan en las salas de juegos. Aquí vas a encontrar los mayores puntos de humor e ingenio. Cosas como una armónica, un loro que repite todo lo que dices, un simulador de abuelita... ¡Todos son alucinantes!





En «Wario Ware Touched» hay más de 180 microjuegos, todos muy divertidos y que se juegan con puntero o micrófono.



Mira bien las dos pantallas para pasar algunos microjuegos. Aquí, abajo le das caña al caballo y arriba ves cómo corre.

¡A reír! Este Wario es adictivo, jugable, original, muy táctil y tiene un sentido del humor único. ¡La imaginación al poder!

MICROJUEGOS CON MICRO

A veces el puntero no basta, porque lo que hay que hacer es soplarle al micrófono de DS. Gira un molinillo, infla un globo... y coge aire, ¡que te vas a ahogar!



Sopla fuerte para estamparle la pelusa en la cara a tu rival.



¡Sí, es «Super Mario Bros!» Hay juegos basados en grandes clásicos Nintendo.



Los "jefes" son juegos algo más largos que los demás. Si los pasas, ganas vida.



En menos de tres segundos demuestra que sabes poner un juego en la CUBE.



Los microjuegos están divididos según su mecánica: hacer trazos, dar toques...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

80

▲ Hay dibujos, fotos, figuras 3D, todo con un estilo cómico.

▼ En general, los microjuegos tienen un aspecto simplón.

SONIDO

91

▲ Voces y efectos de lo más variado. Para partirse de risa. ¡Hay hasta una canción!

▼ Los juegos son tan cortos, que hay melodías que no da casi tiempo a oír las.

JUGABILIDAD

98

▲ Con tantas acciones, tan variadas y originales, es imposible que te aburras.

▼ Es una pena que no haya regalos extra infinitos, porque todos son una pasada.

DURACIÓN

97

▲ Más de 180 microjuegos y dos salas de regalos. Nunca te cansarás de jugarlos.

▼ Por pedir, sería genial que hubiera mil microjuegos.

TOTAL 96

▲ Aprovecha las posibilidades táctiles de DS.

▼ Que aún no seas fan de los "wariojuegos".

VALORACIÓN



WARIO INVENTA UN JUEGAZO PARA DS

Los Wario Ware son divertidos a más no poder, pero éste supera todas las expectativas. Es más adictivo, más variado que los de GBA y cuenta con la originalidad que proporciona jugar en una pantalla táctil. Mención aparte para los premios de la sala de juegos, todo un derroche de imaginación. ¡Divertidísimo!

LA DOBLE PANTALLA

1. Uso y abuso de puntero

En «Wario Ware Touched» vas a encontrar las mil y una maneras de usar la pantalla táctil y el micrófono. Mueve el puntero de un lado a otro, pincha en la pantalla, dibuja círculos, sopla al micro... ¡Esto es Nintendo DS!



NOVEDADES

¡Dale Pikachu, que llegas el primero!

POKÉMON DASH!

El estreno de los Pokémon en DS te trae carreras por tierra, mar y aire en las que debes guiar a Pikachu con el puntero.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: AMBRELLA
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2

- Datos: 25 CIRCUITOS
- Extras: CONEXIÓN EDICIÓN GBA
- Funciones DS:



- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE



Pikachu debe atravesar diferentes superficies. Desiertos, zonas nevadas, bosques... cuidado con éstos que se frena mucho.



Para completar las carreras, muchas veces hay que montar en globo. Desde las alturas buscas tu objetivo y después ¡te tiras!

Si no puedes avanzar y no hay ningún globo cerca, es probable que tengas que buscar a un Lapras majete que te lleve por mar.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Pikachu se mueve bien, pero los circuitos son algo sencillotes.

SONIDO

Melodías animadas y muchos "pika, pika" muy simpáticos.

JUGABILIDAD

Al principio se hace divertido por lo original, pero es poco variado.

DURACIÓN

25 circuitos son pocos, pero puedes añadir más de 380.

TOTAL 84

▲ Poder conectar otras ediciones Pokémon GBA.

▼ Gráficos sencillos. Sólo manejas a Pikachu.

VALDRACIÓN

Las carreras de Pikachu se juegan con la pantalla táctil. Es un manejo sencillo aunque el juego tiene su intríngrulis. No está mal para ostrenarse.

A caso creías que la DS se iba a quedar sin su propio Pokémon? Pues nada de eso, chaval. Aquí está, y no se parece nada a ningún otro que hayas visto. Aquí no tienes que ir en busca de nuevas especies, lo que nos propone es **competir en veloces carreras desde una vista aérea**, con Pikachu como estrella absoluta y con la pantalla táctil de tu DS como circuito de lujo.

Pokémon a la carrera

Tu objetivo es que Pikachu gane todas las carreras posibles hasta alcanzar el puesto de campeón. Pero en Nintendo DS nada es tan simple, no vale con mover la cruceta para lograr la victoria. Si quieres que tu eléctrico amigo corra como un rayo, tienes que **agarrar el puntero con decisión y empezar a deslizarlo como un loco sobre la pantalla táctil**. Esa es la única forma de

vencer a Bulbasaur, Meowth... y los otros Pokémon que intentarán ponerte las cosas difíciles. Además, los recorridos no son lineales. Debes pasar por unos puntos con forma de Pokéball en un orden determinado. Así que, para no perderte, más vale que **no le quites ojo al radar de la pantalla superior**. Ahí verás dónde está el siguiente punto de control.

A lo largo de los circuitos debes atravesar desiertos, bosques, zonas nevadas... cruzar el mar a lomos de Lapras e incluso volar de una isla a otra montando en globo. En total hay cinco copas formadas por cinco carreras cada una, que se quedan algo cortas por la escasa variedad de los circuitos. Pero esto se compensa con una opción que te permite añadir **más de 380 nuevas rutas** conectando en tu DS un Pokémon Rubí, Zafiro, Rojo Fuego o Verde Hoja. Ideal para Pokemaniacos.

DALE CAÑA AL PUNTERO

EL PUNTERO ES LA CLAVE.

Para ganar las carreras debes tocar los puntos de control en un orden determinado. Y hacerlo antes que los demás, claro. Y el único modo es deslizar el puntero por la pantalla a toda velocidad.

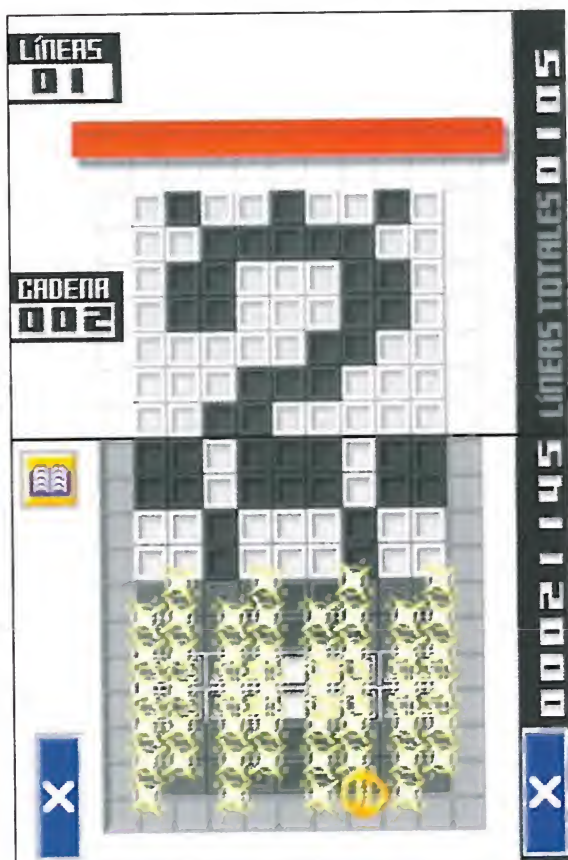


Los checkpoint tienen la forma de PokéBall. Los verás, seguro.

Inteligencia al cuadrado

POLARIUM

Acepta el desafío de la nueva generación de puzzles. Pero prepárate, porque te puede sacar de tus casillas.



Polarium propone eliminar todas las fichas que puedas trazando líneas con el puntero. Un puzzle muy sencillo, directo y adictivo.



Usa el margen exterior para prolongar **PANTALLA TÁCTIL** y eliminar más fichas.

En el modo puzzle no hay tiempo. Solo tienes que preocuparte de eliminar todas las fichas... trazando una sola línea, claro.



PANTALLA TÁCTIL

De vez en cuando aparece en la pantalla una ayudita extra. Consigue que la línea rosa llegue abajo del todo, y verás.

Quién no ha disfrutado alguna vez con un buen puzzle? Pues imagina lo que puede llegar a dar de sí un juego de este estilo en una DS. Cuando decimos "dar de sí", no pienses que tienes que resolver alguna función logarítmica a mano, ni nada así de lioso. «Polarium» sigue la estela de los juegos de puzzles simples y muy adictivos, lo único es que solo puede jugarse mediante la pantalla táctil.

Para gustos, los colores

En «Polarium» tienes que jugar con el blanco y el negro de cada ficha. Tocándola con el puntero, cambia el color de la ficha. Si consigues que todas las fichas de una línea luzcan el mismo color, desaparecerán. Así debes ir limpiando la pantalla antes de que las fichas te sepulsen, al más puro estilo «Tetris». Sin embargo, en este juego lo importante no es lo

rápido que gires las fichas (no se puede) sino cuántas elimines de una vez: la ola blanquinegra cae a una velocidad de vértigo y la mejor manera de cambiar el máximo de fichas posible es trazando líneas.

Pero, aunque la cosa solo consista en cambiar el color de las fichas, no creas que aburre. Además del arcade, también ofrece un modo puzzle en el que no hay presión alguna, solo debes preocuparte de resolverlo trazando una única línea. Y tiene 100 niveles distintos para romperte el coco. Eso sí, si algún día los completas, no volverás a jugarlos. Pero bueno, también dispone de un innovador "versus" con el que picarse con los amigos. Y lo mejor es que, como cuenta con la opción descarga DS, podréis jugar los dos con una sola tarjeta. Si te gusta devanarte los sesos y no encuentras con qué, «Polarium» es tu opción.

EL RINCÓN DEL ARTISTA

AHORA, POR LISTO... VAS A SACAR TU VENA ARTÍSTICA

Cuando consigues un récord en el modo arcade, en vez de inscribir las típicas tres iniciales, puedes (y debes) personalizar tu puntuación haciendo un dibujito a mano.



Aunque no tienes mucho espacio, puedes recrearte con el lápiz.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: MITCHELL
- Tipo de juego: PUZZLE
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2

- Passwords: NO
- Batería: Sí
- Funciones DS:



- Precio: 29,90 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANALISIS

GRÁFICOS

60

Muy básicos. También es verdad que no hace falta más.

SONIDO

79

La música es repetitiva y puedes acabar cansándote de ella.

JUGABILIDAD

86

Una idea simple y fácil, que atrapa enseguida.

DURACIÓN

83

Solo dos modos para un jugador. El multi "gratis" salva un poco.

TOTAL

83

▲ Es muy original. El modo multijugador.

▼ También se te puede hacer bastante repetitivo.

VALORACIÓN

Un puzzle original que se basa por completo en el uso de la pantalla táctil. Aunque resulta poco atractivo a la vista, atrapa con muchísima facilidad.



Chateando se entiende la gente

PING PALS

Disfruta de las conversaciones más divertidas, intercambia objetos y mucho más en un juego que va a dar que hablar.



FORMA TÉCNICA
NINTENDO DS

Compañía: THQ
Desarrollador: UK UNLIMITED
Tipo de juego: CHAT
Idioma: INGLÉS (TEXTOS)
Jugadores: 1-7

Datos: 1 CARTUCHO EN MULTI
Extras: ÍTEMS ESPECIALES
Funciones DS:

Pantalla Doble, Píntala Tactil, Sin cables, Chat, Micrófono

Precio: 49,95 €
A la venta: YA DISPONIBLE



Cada uno podéis identificaros con un avatar chulo, para que luego sepáis quién es cada uno en el chat.



Para tener una pantalla tan guay como ésta hay que conseguir muchos puntos participando en mogollón de minijuegos.

Hay pocas cosas tan divertidas como disfrutar de una buena conversación con los amigos. Y si además lo puedes hacer con tu DS, intercambiando objetos, dibujos y escuchando música, mejor que mejor, ¿verdad?

¡Tengo algo que contarte!

Vale, pues prepárate para chatear de lo lindo con «Ping Pals». Porque lo que THQ nos presenta es una especie de «Pictochat» pero más trabajado. La base es la misma, es decir, compartir intrigantes secretos o «tonterías» o cualquier cosa con los amigos vía «wifi». Éste permite conexión con hasta 7 amiguetes al mismo tiempo, y un sólo cartucho. Además, para comunicarte puedes crear tu propio avatar (tu carácter, vamos), nombrarlo y personalizarlo con cientos de accesorios. Incluso puedes añadir originales fondos de

pantalla y música. Claro que para disfrutar de todos estos cachivaches te lo vas a tener que currar. Vamos, que tendrás que ganar unos cuantos puntos para desbloquear montones de ítems. Eso se consigue hablando con tus colegas o compitiendo en diferentes minijuegos, para uno o varios, en los que deberás poner a prueba tu habilidad, tu vocabulario (ojo con la ortografía) o tu suerte.

Todo muy guay, sí, pero es que resulta que el juego tiene los textos en inglés. Y la verdad es que esto acaba haciendo más difícil jugar, sobre todo en lo que respecta a los minijuegos, que son como desafíos y preguntas que debes entender.

En fin, que si te gusta chatear, crear tu avatar, compartir cosillas «wireless» con los amigos, pues que le des una oportunidad, aunque tu inglés no sea nada del otro mundo. Seguro que te echas unas risas.

¡VAYA PINTAS QUE LLEVAS!

LA ROPA MÁS «FASHION»... O PUEDE QUE NO. Tú puedes ser cualquiera de ellos. Porque si hay algo que puedes hacer en este juego es combinar mogollón de prendas, objetos y peinados. ¿Que tal te ves sin pelo, colega?



Existen cientos de posibilidades para personalizar «tu otro yo».

EL ANALISIS

GRÁFICOS

Simplones pero bastante apropiados para el tipo de juego

SONIDO

Música pelin repetitiva y efectos de sonido algo escasos.

JUGABILIDAD

Intercambiar objetos y hablar mola, aunque falla lo del idioma.

DURACIÓN

Siempre hay de que hablar con los colegas, o algo que cambiar.

TOTAL 78

▲ Entretenido si juntas a muchos amigos

▼ Mecánica repetitiva. No está traducido.

VALORACIÓN

«Ping Pals» ofrece prestaciones que no tiene «Pictochat». Es más chulo, mejor presentado, pero te tiene que gustar mucho chatear. Además, está en inglés.

<p>98 KRABBY ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>99 KINGLER ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Krabby</p>	<p>100 VOLTORB ¡Lo tengo! Tipo: Eléctrico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>101 ELECTRODE ¡Lo tengo! Tipo: Eléctrico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Voltorb</p>	<p>102 EXEGGCUTE ¡Lo tengo! Tipo: Planta-Psíquico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>103 EXEGGUTOR ¡Lo tengo! Tipo: Planta-Psíquico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Exeggcute</p>	<p>104 CUBONE ¡Lo tengo! Tipo: Tierra Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>105 MAROWAK ¡Lo tengo! Tipo: Tierra Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Cubone</p>	<p>106 HITMONLEE ¡Lo tengo! Tipo: Lucha Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>107 HITMONCHAN ¡Lo tengo! Tipo: Lucha Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>108 LICKITUNG ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>109 KOFFING ¡Lo tengo! Tipo: Veneno Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>110 WEEZING ¡Lo tengo! Tipo: Veneno Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Koffing</p>	<p>111 RHYHORN ¡Lo tengo! Tipo: Tierra-Roca Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>112 RHYDON ¡Lo tengo! Tipo: Tierra-Roca Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Rhyhorn</p>	<p>113 CHANSEY ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>114 TANGELA ¡Lo tengo! Tipo: Planta Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>115 KANGASKHAN ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>116 HORSEA ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>117 SEADRA ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Horsea</p>	<p>118 GOLDEEN ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>119 SEAKING ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Goldeen</p>	<p>120 STARYU ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>121 STARMIE ¡Lo tengo! Tipo: Agua-Psíquico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Staryu</p>	<p>122 MR. MIME ¡Lo tengo! Tipo: Psíquico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>		
<p>123 SCYTH ¡Lo tengo! Tipo: Bicho-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>124 JYNX ¡Lo tengo! Tipo: Hielo-Psíquico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>125 ELECTABUZZ ¡Lo tengo! Tipo: Eléctrico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>126 MAGMAR ¡Lo tengo! Tipo: Fuego Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>127 PINSIR ¡Lo tengo! Tipo: Bicho Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>128 TAUROS ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>129 MAGIKARP ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>130 GYARADOS ¡Lo tengo! Tipo: Agua-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>131 LAPRAS ¡Lo tengo! Tipo: Agua-Hielo Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>132 DITTO ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>133 Eevee ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>134 VAPOREON ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Eevee</p>	<p>135 JOLTEON ¡Lo tengo! Tipo: Eléctrico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Eevee</p>	<p>136 FLAREON ¡Lo tengo! Tipo: Fuego Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Eevee</p>	<p>137 PORYGON ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>												
<p>138 OMANYTE ¡Lo tengo! Tipo: Roca-Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>139 OMASTAR ¡Lo tengo! Tipo: Roca-Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Omanyte</p>	<p>140 KABUTO ¡Lo tengo! Tipo: Roca-Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>141 KABUTOS ¡Lo tengo! Tipo: Roca-Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>142 AERODACTYL ¡Lo tengo! Tipo: Roca-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>143 SNORLAX ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>144 ARTICUNO ¡Lo tengo! Tipo: Hielo-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Islas Espuma (sótano, 4ª planta)</p>	<p>145 ZAPDOS ¡Lo tengo! Tipo: Eléctrico-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Central Eléctrica</p>	<p>146 MOLTRES ¡Lo tengo! Tipo: Fuego-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Isla Prima (Mt. Ascuas, cima)</p>	<p>147 DRATINI ¡Lo tengo! Tipo: Dragón Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>148 DRAGONAIR ¡Lo tengo! Tipo: Dragón Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>149 DRAGONITE ¡Lo tengo! Tipo: Dragón-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Dragonair</p>	<p>150 MEWTWO ¡Lo tengo! Tipo: Psíquico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Kanto</p>	<p>151 MEW ¡Lo tengo! Tipo: ??? Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>FIJATE BIEN EN LA DISPONIBILIDAD Si en el apartado disponible no aparece ningún símbolo, quiere decir que ese Pokémon no puede capturarse en su estado salvaje (o como en el caso de algún legendario, nadie sabe donde está). Para conseguirlo habrá que evolucionar otro Pokémon o ir a la Guardería.</p>												
<p>LOS POKÉMON DE LA POKÉDEX NACIONAL Esta Pokédex te la entrega Oak si ganas la Liga Pokémon, consigues más de 60 especies diferentes y salvas a Pedrita en Isla Tera. Clasifica Pokémon entre el 152 y el 385.</p>															<p>152 CHIKORITA ¡Lo tengo! Tipo: Planta Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>153 BAYLEEF ¡Lo tengo! Tipo: Planta Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>154 MEGANIUM ¡Lo tengo! Tipo: Planta Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Bayleef</p>	<p>155 CYDAQUIL ¡Lo tengo! Tipo: Fuego Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>156 QUILAVA ¡Lo tengo! Tipo: Fuego Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Quilava</p>	<p>157 TYPHLOSION ¡Lo tengo! Tipo: Fuego Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Quilava</p>	<p>158 TOTODILE ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>159 CROCONAW ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>160 FERALIGATR ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Croconaw</p>	<p>161 SENTRET ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>	<p>162 FURRET ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Sentret</p>	<p>163 HOOTHOOT ¡Lo tengo! Tipo: Normal-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>
<p>164 NOCTOWL ¡Lo tengo! Tipo: Normal-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>165 LEDYBA ¡Lo tengo! Tipo: Bicho-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>	<p>166 LEDIAN ¡Lo tengo! Tipo: Bicho-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Ledyba</p>	<p>167 SPINARAK ¡Lo tengo! Tipo: Bicho-Veneno Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>	<p>168 ARIADOS ¡Lo tengo! Tipo: Bicho-Veneno Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Spinarak</p>	<p>169 CROBAT ¡Lo tengo! Tipo: Veneno-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Golbat</p>	<p>170 CHINCHOU ¡Lo tengo! Tipo: Agua-Eléctrico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>171 LANTURN ¡Lo tengo! Tipo: Agua-Eléctrico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Chinchou</p>	<p>172 PICHU ¡Lo tengo! Tipo: Eléctrico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>	<p>173 CLEFA ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>	<p>174 IGGYBUFF ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>	<p>175 TOGEPI ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>	<p>176 TOGETIC ¡Lo tengo! Tipo: Normal-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Togepe</p>	<p>177 NATU ¡Lo tengo! Tipo: Psíquico-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>	<p>178 XATU ¡Lo tengo! Tipo: Psíquico-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Natu</p>												
<p>179 MAREEP ¡Lo tengo! Tipo: Eléctrico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>180 FLAFFFY ¡Lo tengo! Tipo: Eléctrico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>181 AMPHAROS ¡Lo tengo! Tipo: Eléctrico Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Flaafy</p>	<p>182 BELLOSSOM ¡Lo tengo! Tipo: Planta Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Gloom</p>	<p>183 MARILL ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>	<p>184 AZUMARILL ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Marill</p>	<p>185 SUDOWOODO ¡Lo tengo! Tipo: Roca Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>186 POLITOED ¡Lo tengo! Tipo: Agua Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Poliwhirl</p>	<p>187 HOPPPI ¡Lo tengo! Tipo: Planta-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>	<p>188 SKIPLOOM ¡Lo tengo! Tipo: Planta-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Hoppip</p>	<p>189 JUMPLUFF ¡Lo tengo! Tipo: Planta-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Evolución Skiploom</p>	<p>190 AIPOM ¡Lo tengo! Tipo: Normal Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>191 SUNKERN ¡Lo tengo! Tipo: Planta Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>192 SUNFLORA ¡Lo tengo! Tipo: Planta Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: ???</p>	<p>193 YANMA ¡Lo tengo! Tipo: Bicho-Volador Disponibilidad: ●●●●● LOCALIZACIÓN: Archi7</p>												

<p>179 MAREEP</p> <p>Tip: Eléctrico</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>178 XATU</p> <p>Tip: Psíquico-Volador</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Psíquico-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>177 NATU</p> <p>Tip: Normal-Volador</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>176 TOGETTI</p> <p>Tip: Normal-Volador</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>175 TOGETI</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>174 IGGLYBUFF</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>173 CLEFA</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>172 PICHU</p> <p>Tip: Eléctrico</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Eléctrico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>171 LANURN</p> <p>Tip: Agua-Eléctrico</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua-Eléctrico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>170 CHINGHOU</p> <p>Tip: Agua-Eléctrico</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua-Eléctrico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>169 GROBAT</p> <p>Tip: Veneno-Volador</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Veneno-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>168 ARADOS</p> <p>Tip: Bicho-Veneno</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Bicho-Veneno</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>167 SPINARAK</p> <p>Tip: Bicho-Veneno</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Bicho-Veneno</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>166 LEDIAN</p> <p>Tip: Bicho-Volador</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Bicho-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>165 LEDYBA</p> <p>Tip: Bicho-Volador</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Bicho-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>164 NOCTOWL</p> <p>Tip: Normal-Volador</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>163 HOOTHOOT</p> <p>Tip: Normal-Volador</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>162 FURRET</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>161 SENTRET</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>160 FERALIGTR</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>159 CROCONAW</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>158 TODITILE</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>157 TYPHOSSION</p> <p>Tip: Fuego</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Fuego</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>156 QUILAVA</p> <p>Tip: Fuego</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Fuego</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>155 CHINGHOU</p> <p>Tip: Agua-Eléctrico</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua-Eléctrico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>154 MEANIMUM</p> <p>Tip: Planta</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Planta</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>153 BAYLEEF</p> <p>Tip: Planta</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Planta</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>152 CHIKORITA</p> <p>Tip: Planta</p> <p>Localización: Architz</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Planta</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Architz</p>	<p>Esta Pokédex te la entrega Oak si ganas la Liga Pokémon, consigues más de 60 especies diferentes y salvas a Pedrita en Isla Terca. Clasifica Pokémon entre el 152 y el 385.</p>	<p>149 DRAGONAIR</p> <p>Tip: Dragón-Volador</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Dragón-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>148 DRAGONAIR</p> <p>Tip: Dragón</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Dragón</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>147 DRATINI</p> <p>Tip: Dragón</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Dragón</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>146 MOLTRES</p> <p>Tip: Fuego-Volador</p> <p>Localización: Kanto (Mt. Asueca, cima)</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Fuego-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto (Mt. Asueca, cima)</p>	<p>145 ZAPDOS</p> <p>Tip: Eléctrico-Volador</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Eléctrico-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>144 ARTICUNO</p> <p>Tip: Hielo-Volador</p> <p>Localización: Kanto (islas Espuma)</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Hielo-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto (islas Espuma)</p>	<p>143 SNORLAX</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>142 AERODACTYL</p> <p>Tip: Roca-Volador</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Roca-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>141 KABUTOS</p> <p>Tip: Roca-Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Roca-Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>139 OMASTAR</p> <p>Tip: Roca-Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Roca-Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>138 OMAYTE</p> <p>Tip: Roca-Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Roca-Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>137 PORFON</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>136 FLAREON</p> <p>Tip: Fuego</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Fuego</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>135 JOLTEON</p> <p>Tip: Eléctrico</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Eléctrico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>134 VAPORON</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>133 EEEVEE</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>132 DITTO</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>131 LAPRAS</p> <p>Tip: Agua-Hielo</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua-Hielo</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>130 GYARADOS</p> <p>Tip: Agua-Volador</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>129 MAGIKARP</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>128 TAURUS</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>127 PINSIR</p> <p>Tip: Bicho</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Bicho</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>126 MAGMAR</p> <p>Tip: Fuego</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Fuego</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>125 ELECTABRZZ</p> <p>Tip: Eléctrico</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Eléctrico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>124 JYNK</p> <p>Tip: Hielo-Psíquico</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Hielo-Psíquico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>123 SCYTHER</p> <p>Tip: Bicho-Volador</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Bicho-Volador</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>122 MR. MIME</p> <p>Tip: Psíquico</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Psíquico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>121 STARMIE</p> <p>Tip: Agua-Psíquico</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua-Psíquico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>120 STARBU</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>119 SEAKING</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>118 GOLDEN</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>117 SEADRA</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>116 HORSEA</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>115 KANASKHAN</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>114 TANGELA</p> <p>Tip: Planta</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Planta</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>113 CHANSEY</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>112 RHYDON</p> <p>Tip: Tierra-Roca</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Tierra-Roca</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>111 RHYHORN</p> <p>Tip: Tierra-Roca</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Tierra-Roca</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>110 WEEZING</p> <p>Tip: Veneno</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Veneno</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>109 KOFFING</p> <p>Tip: Veneno</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Veneno</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>108 LICKITNG</p> <p>Tip: Normal</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>107 HITMONCHAN</p> <p>Tip: Lucha</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Lucha</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>106 HITMONLEE</p> <p>Tip: Lucha</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Lucha</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>105 MAROWAK</p> <p>Tip: Tierra</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Tierra</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>104 CUBONE</p> <p>Tip: Tierra</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Tierra</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>103 EXEGGUTOR</p> <p>Tip: Planta-Psíquico</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Planta-Psíquico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>102 EXEGGUTE</p> <p>Tip: Planta-Psíquico</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Planta-Psíquico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>101 ELECTRODE</p> <p>Tip: Eléctrico</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Eléctrico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>100 VOLTORB</p> <p>Tip: Eléctrico</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Eléctrico</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>99 KINGLER</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>	<p>98 KRABBY</p> <p>Tip: Agua</p> <p>Localización: Kanto</p> <p>Disponible: Sí</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Mapa: []</p> <p>Altura: []</p> <p>Iluminación: []</p> <p>Localización: Kanto</p>
---	--	--	---	--	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	---	---	--	--	--	---	--	--	---	---	--	---	---	---	---	--	--	---	--	---	---	--	--	---	---	---	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	--	--	---	---	---	--	---	---	---	--	--	---	---	--	---	--	---	---	--	---



LOS POKÉMON DE LA

POKÉDEX DE KANTO



Esta Pokédex te la entrega Oak al inicio de la aventura. En ella puedes clasificar todos los Pokémon que capturas tanto en Kanto como en las tres primeras islas de Archi 7.

12 BUTTERFREE	11 METAPOD	10 CATAPLEP	9 BLASTOISE	8 WARTORTLE	7 SQUIRTLE	6 CHARIZARD	5 CHARMELEON	4 CHARMANDER	3 VENUSAUR	2 IVYSAUR	1 BULBASAUR
Evolución Metapod	Evolución Caterpie	Kanto	Evolución Wartortle	Evolución Squirtle	Kanto	Evolución Charmeleon	Evolución Charmander	Kanto	Evolución Ivysaur	Evolución Bulbasaur	Kanto
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!

27 SANDSHREW	26 RAICHU	25 PIKACHU	24 ARBOK	23 EKANS	22 FEAROW	21 SPEAROW	20 RATTATE	19 RATTATA	18 PIDGEOT	17 PIDGEOTTO	16 PIDGEY	15 BEEDRILL	14 KAKUNA	13 WEEDLE
Evolución Pichachu	Evolución Pichachu	Kanto	Evolución Ekans	Kanto	Evolución Fearow	Evolución Spearow	Evolución Rattate	Kanto	Evolución Pidgeot	Evolución Pidgeotto	Kanto	Evolución Kakuna	Evolución Weedle	Kanto
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!

42 GOLBAT	41 ZUBAT	40 WIGGLYTUFF	39 JIGGLYPUFF	38 NINETALES	37 VULPIX	36 GLAFARYT	35 GLAFARYT	34 NIDOKING	33 NIDORAN ♀	32 NIDORAN ♂	31 NIDQUEEN	30 NIDORINA	29 NIDORAN ♀	28 SANDSLASH
Evolución Zubat	Kanto	Evolución Jigglypuff	Kanto	Evolución Vulpix	Evolución Glafaryt	Evolución Glafaryt	Kanto	Evolución Nidoking	Kanto Evolución Nidoran ♀	Kanto	Evolución Nidorina	Kanto Evolución Nidoran ♀	Evolución Oddish	Kanto
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!

57 PRIMEAPE	56 MANKEY	55 GOLDRUCK	54 PSYDUCK	53 PERSIAN	52 MEOWTH	51 DUGTRIO	50 DUGLETT	49 VENONATH	48 VENONAT	47 PARASECT	46 PARAS	45 VILEPLUME	44 GLOOM	43 ODDISH
Evolución Mankey	Kanto	Evolución Psyduck	Kanto	Evolución Persian	Evolución Meowth	Evolución Diglett	Kanto	Evolución Venonath	Kanto	Evolución Parasect	Kanto	Evolución Gloom	Evolución Oddish	Kanto
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!

72 TENTACOOLO	71 VICTREBEL	70 WEEPINBELL	69 BELSPROUT	68 MACHOP	67 MACHOPE	66 MACHOP	65 ALKAZAM	64 KABABRA	63 ABRA	62 POLIWHIRL	61 POLIWHIRL	60 POLIWAG	59 ARGANINE	58 GROWLITHE
Kanto	Evolución Weepinbell	Kanto	Evolución Bellsprout	Evolución Machoke	Kanto	Evolución Machop	Evolución Kadabra	Evolución Abra	Kanto	Evolución Poliwhirl	Evolución Poliwag	Evolución Growlithe	Evolución Growlithe	Kanto
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!

87 DEWGONG	86 SEEL	85 DOORNO	84 DOODUO	83 FARETCH'D	82 MAGNETON	81 MAGNETITE	80 SLOWBRO	79 SLOWPOKE	78 RAPIDASH	77 POWYTA	76 GOLEM	75 GRAVELER	74 GEODUDE	73 TENTACUCEL
Evolución Seel	Kanto	Evolución Dooduo	Kanto	Evolución Furret	Evolución Magnetite	Kanto	Evolución Slowpoke	Kanto	Evolución Ponyta	Kanto	Evolución Graveler	Evolución Geodude	Evolución Geodude	Evolución Tentacool
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!

97 HPVNO	96 DROWZEE	95 ONIX	94 GENGAR	93 HAUNTER	92 GASTLY	91 CLOYSTER	90 SHELDER	89 MUK	88 GRIMER
Evolución Drowzee	Kanto	Evolución Haunter	Kanto	Evolución Gengar	Kanto	Evolución Shellder	Kanto	Evolución Grimer	Kanto
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!	¡lo tengo!

EDICIÓN VERDE HOJA

EDICIÓN ROJO FUEGO



LOS POKÉMON DE LA POKÉDEX DE KANTO


Esta Pokédex te la entrega Oak al inicio de la aventura. En ella puedes clasificar todos los Pokémon que captures tanto en Kanto como en las tres primeras islas de Archi 7.





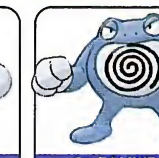
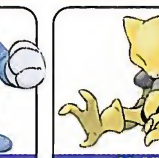
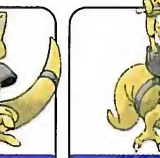


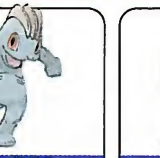


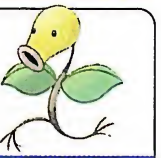
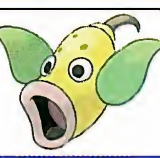



 1 BULBAUR MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Planta-Veneno Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 2 IVYSAUR MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Planta-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Bulbasaur	 3 VENUSAUR MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Planta-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Ivysaur	 4 CHARMANDER MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Fuego Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 5 CHARMELEON MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Fuego Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Charmander	 6 CHARIZARD MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Fuego-Volador Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Charmeleon	 7 SQUIRTLE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 8 WARTORTLE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Squirtle	 9 BLASTOISE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Wartortle	 10 CATERPIE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Bicho Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 11 METAPOD MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Bicho Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Caterpie	 12 BUTTERFREE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Bicho-Volador Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Metapod
--	--	--	---	--	---	--	--	---	--	---	--

 13 WEEDLE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Bicho-Veneno Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 14 KAKUNA MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Bicho-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Weedle	 15 BEEDRILL MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Bicho-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Kakuna	 16 PIDGEY MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal-Volador Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 17 PIDGEOTTO MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal-Volador Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Pidgey	 18 PIDGEOT MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal-Volador Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Pidgeotto	 19 RATTATA MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 20 RATICATE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Rattata	 21 SPEAROW MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal-Volador Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 22 FEAROW MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal-Volador Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 23 EKANS MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 24 ARBOK MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Ekans	 25 PIKACHU MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Eléctrico Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 26 RAICHU MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Eléctrico Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Pikachu	 27 SANDSHREW MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Tierra Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto
---	--	---	--	---	--	---	---	---	--	---	--	--	---	---

 28 SANDSLASH MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Tierra Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Sandshrew	 29 NIDORAN ♀ MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 30 NIDORINA MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto/Evolución Nidoran ♀	 31 NIDOQUEEN MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno-Tierra Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Nidorina	 32 NIDORAN ♂ MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 33 NIDORINO MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Nidoran ♂	 34 NIDOKING MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno-Tierra Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Nidorino	 35 CLEFAIRY MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 36 CLEFABLE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Clefairy	 37 VULPIX MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Fuego Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 38 NINETALES MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Fuego Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Vulpix	 39 JIGGLYPUFF MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 40 WIGGLYTUFF MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Jigglypuff	 41 ZUBAT MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno-Volador Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 42 GOLBAT MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno-Volador Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Zubat
---	---	--	---	---	--	--	--	---	---	---	--	---	---	---

 43 ODDISH MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Planta-Veneno Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 44 GLOOM MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Planta-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Oddish	 45 VILEPLUME MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Planta-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Gloom	 46 PARAS MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Bicho-Planta Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 47 PARASECT MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Bicho-Planta Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Paras	 48 VENONAT MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Bicho-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 49 VENOMOTH MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Bicho-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Venonat	 50 DIGLETT MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Tierra Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 51 DUGTRIO MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Tierra Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Diglett	 52 MEOWTH MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 53 PERSIAN MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Meowth	 54 PSYDUCK MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 55 GOLDUCK MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Psyduck	 56 MANKEY MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Lucha Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 57 PRIMEAPE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Lucha Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Mankey
---	---	---	--	--	---	--	--	---	---	--	--	---	--	--

 58 GROWLITHE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Fuego Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 59 ARCANINE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Fuego Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Growlithe	 60 POLIWHAG MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 61 POLIWHIRL MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Poliwhag	 62 POLIWRATH MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua-Lucha Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Poliwhirl	 63 ABRA MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Psíquico Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 64 KADABRA MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Psíquico Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Abra	 65 ALAKAZAM MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Psíquico Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Kadabra	 66 MACHOP MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Lucha Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 67 MACHOKE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Lucha Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Machop	 68 MACHAMP MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Lucha Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Machoke	 69 BELLSPOUT MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Planta-Veneno Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 70 WEEPINBELL MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Planta-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Bellspout	 71 VICTREEBEL MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Planta-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Weepinbell	 72 TENTACOO MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua-Veneno Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto
---	---	--	---	---	---	---	--	---	--	--	--	--	--	---

 73 TENTACOO MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua-Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Tentacool	 74 GEODUDE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Roca-Tierra Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 75 GRAVELER MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Roca-Tierra Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Geodude	 76 GOLEM MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Roca-Tierra Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Graveler	 77 PONYTA MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Fuego Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 78 RAPIDASH MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Fuego Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Ponyta	 79 SLOWPOKE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua-Psíquico Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 80 SLOWBRO MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua-Psíquico Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Slowpoke	 81 MAGNETITE MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Eléctrico-Acero Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 82 MAGNETON MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Eléctrico-Acero Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Magnetite	 83 FARFETCH'D MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal-Volador Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 84 DODUO MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal-Volador Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 85 DODRIO MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Normal-Volador Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Evolución Doduo	 86 SEEL MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 87 DEWGONG MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Agua-Hielo Disponible: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto Evolución Seel
---	--	--	---	---	--	---	--	--	--	--	---	--	--	---

 88 GRIMER MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno Disponible: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto	 89 MUK MARGA <input type="checkbox"/> AQUÍ <input type="checkbox"/> ¡Lo tengo! Tipo: <input type="checkbox"/> Veneno Disponible: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> LOCALIZACIÓN: Kanto E
---	--

			
289 SLAKING MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	290 NINCADA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Bicho-Tierra	291 NINJASK MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Bicho-Volador	292 SHEDINJA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Bicho-Fantasma
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Evolución Vigoroth	???	Evolución Nincada	Evolución Nincada

POKÉMON



The Pokémon Company



pokemon.nintendo.es

			
293 WHISMUR MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	294 LOUDRED MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	295 EXPOUD MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	296 MAKUHITA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Lucha
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
???	Evolución Whismur	Evolución Loudred	???




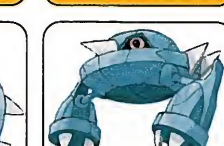
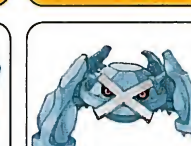
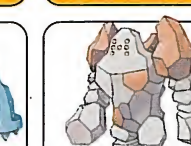

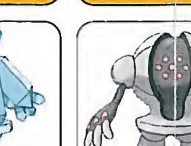

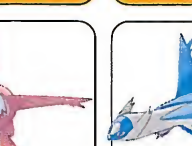




														
297 HARIYAMA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Lucha	298 AZURILL MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	299 NOSEPASS MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Roca	300 SKITTY MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	301 DELCATTY MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	302 SABLEYE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Sinistro-Fantasma	303 MAWILE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Acero	304 ARON MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Acero-Roca	305 LAIRON MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Acero-Roca	306 AGGRON MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Acero-Roca	307 MEDITITE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Lucha-Psíquico	308 MEDICHAM MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Lucha-Psíquico	309 ELECTRIKE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Eléctrico	310 MANERIC MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Eléctrico	311 PLUSLE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Eléctrico
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Evolución Makuhita	???	???	???	Evolución Skitty	???	???	???	Evolución Aron	Evolución Lairon	???	Evolución Meditite	???	Evolución Electrike	???

														
312 MINUN MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Eléctrico	313 VOLBEAT MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Bicho	314 ILLUMISE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Bicho	315 ROSELIA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Planta-Veneno	316 GULPIN MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Veneno	317 SWALOT MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Veneno	318 CARVANHA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua-Sinistro	319 SHARPEDO MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua-Sinistro	320 WAILMER MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua	321 WAILORD MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua	322 NUMEL MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Fuego-Tierra	323 CAMERUPT MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Fuego-Tierra	324 TORKOAL MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Fuego	325 SPOINK MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Psíquico	326 GRUMPIG MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Psíquico
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
???	???	???	???	???	Evolución Gulpin	???	Evolución Carvanha	???	Evolución Wailmer	???	Evolución Numel	???	???	Evolución Spoink

														
327 SPINDA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	328 TRAPINCH MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Tierra	329 VIBRAVA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Tierra-Dragón	330 FLYGON MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Tierra-Dragón	331 CACNEA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Planta	332 CACTURNE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Planta-Sinistro	333 SWABLU MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	334 ALTARIA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Dragón-Volador	335 ZANGOOSE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	336 SEVIPER MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Veneno	337 LUNATONE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Roca-Psíquico	338 SOLROCK MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Roca-Psíquico	339 BARBOACH MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua-Tierra	340 WHISCASH MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua-Tierra	341 CORPHISH MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
???	???	Evolución Trapinch	Evolución Vibrava	???	Evolución Cacnea	???	Evolución Swablu	???	???	???	???	Evolución Barboach	???	???

														
342 CRAWDAUNT MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua-Sinistro	343 BALTOY MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Tierra-Psíquico	344 CLAYDOL MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Tierra-Psíquico	345 LILEEP MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Roca-Planta	346 CRADILY MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Roca-Planta	347 ANORITH MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Roca-Bicho	348 ARMALDO MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal-Sinistro	349 FEEBAS MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua	350 MILOTIC MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua	351 CASTFORM MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	352 KECLEON MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Normal	353 SHUPPET MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Fantasma	354 BANETTE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Fantasma	355 DUSKULL MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Fantasma	356 DUSCLOPS MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Fantasma
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Evolución Corphish	???	Evolución Baltoy	???	Evolución Lileep	???	Evolución Anorith	???	Evolución Feebas	???	???	???	Evolución Shuppet	???	Evolución Duskull

														
357 TROPIUS MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Planta-Volador	358 CHIMECHO MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Psíquico	359 ABSOL MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Sinistro	360 WYNAUT MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Psíquico	361 SNORUNT MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Hielo	362 GLALIE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Hielo	363 SPEAL MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Hielo-Agua	364 SEALEO MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Hielo-Agua	365 WALREIN MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Hielo-Agua	366 CLAMPERL MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua	367 HUNTAIL MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua	368 GOREBYSS MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua	369 RELICANTH MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua-Roca	370 LUVDISC MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua	371 BAGON MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Dragón
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
???	???	???	???	???	Evolución Snorunt	???	Evolución Speal	Evolución Sealeo	???	Evolución Clamperl	Evolución Clamperl	???	???	???

													
372 SHELGON MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Dragón	373 SALAMENCE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Dragón-Volador	374 BELDUM MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Acero-Psíquico	375 METANG MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Acero-Psíquico	376 METAGROSS MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Acero-Psíquico	377 REGIROCK MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Roca	378 REGICE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Hielo	379 REGISTEEL MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Acero	380 LATIAS MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Dragón-Psíquico	381 LATIOS MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Dragón-Psíquico	382 KYOGRE MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Agua	383 GROUDON MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Tierra	384 RAYQUAZA MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Dragón-Psíquico	385 JIRACHI MARGA ACU ■ iLo tengo! Tipo Acero-Psíquico
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN	LOCALIZACIÓN
Evolución Bagon	Evolución Shelgon	???	Evolución Beldum	Evolución Metang	???	???	???	???	???	???	???	???	???

FIJATE BIEN EN LA DISPONIBILIDAD
Si en el apartado disponible no aparece ningún símbolo, quiere decir que ese Pokémon no puede capturarse en estado salvaje (o, como en el caso de algún legendario, nadie sabe dónde está). Para conseguirlo habrá que evolucionar otro Pokémon o ir a la Guardería.

POKÉMON

The Pokémon Company



pokemon.nintendoes



REVISTA OFICIAL

PERSONAJES

<p>289 SLAKING</p> <p>Evolucion Vigoroth</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>290 NINCADA</p> <p>Evolucion Ninjada</p> <p>Tipo: Bicho-Tierra</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>291 NINJASK</p> <p>Evolucion Ninjada</p> <p>Tipo: Bicho-Volador</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>292 SHELDON</p> <p>Evolucion Ninjada</p> <p>Tipo: Bicho-Fantasma</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	---	--	---

<p>287 HARIYAMA</p> <p>Evolucion Makuhita</p> <p>Tipo: Lucha</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>288 HARIYAMA</p> <p>Evolucion Makuhita</p> <p>Tipo: Lucha</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>289 NOSPASS</p> <p>Evolucion Ninjada</p> <p>Tipo: Bicho</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>290 SKITTY</p> <p>Evolucion Skitty</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	--	--	---

<p>312 MINUN</p> <p>Evolucion Spink</p> <p>Tipo: Eléctrico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>313 VOLBEAT</p> <p>Evolucion Spink</p> <p>Tipo: Bicho</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>314 LILUMISE</p> <p>Evolucion Numel</p> <p>Tipo: Bicho</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>315 ROSSETA</p> <p>Evolucion Numel</p> <p>Tipo: Planta-Veneno</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	--	---	--

<p>327 SPINDA</p> <p>Evolucion Trapinch</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>328 TRAPINCH</p> <p>Evolucion Trapinch</p> <p>Tipo: Tierra-Dragón</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>329 VIRARVA</p> <p>Evolucion Vibrava</p> <p>Tipo: Tierra-Dragón</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>330 FLYGON</p> <p>Evolucion Vibrava</p> <p>Tipo: Tierra-Dragón</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	--	--	---

<p>342 CRAWDAUNT</p> <p>Evolucion Corpish</p> <p>Tipo: Agua-Siniestro</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>343 BALTOY</p> <p>Evolucion Baltoy</p> <p>Tipo: Tierra-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>344 CLAYDOL</p> <p>Evolucion Baltoy</p> <p>Tipo: Tierra-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>345 LILEEP</p> <p>Evolucion Lileep</p> <p>Tipo: Roca-Planta</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	--	---	--

<p>357 TROPUS</p> <p>Evolucion Tropus</p> <p>Tipo: Planta-Volador</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>358 CHIMECHO</p> <p>Evolucion Chimecho</p> <p>Tipo: Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>359 ABSOL</p> <p>Evolucion Absol</p> <p>Tipo: Siniestro</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>360 WINAUT</p> <p>Evolucion Winaut</p> <p>Tipo: Agua-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	---	--	--

<p>372 SHELDON</p> <p>Evolucion Bagon</p> <p>Tipo: Dragón</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>373 SALAMENCE</p> <p>Evolucion Shelgon</p> <p>Tipo: Dragón-Volador</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>374 BELDUM</p> <p>Evolucion Beldum</p> <p>Tipo: Acero-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>375 METANG</p> <p>Evolucion Beldum</p> <p>Tipo: Acero-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	---	---	---

<p>302 SABLEYE</p> <p>Evolucion Skitty</p> <p>Tipo: Siniestro-Fantasma</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>303 MAWILE</p> <p>Evolucion Aron</p> <p>Tipo: Acero</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>304 ARON</p> <p>Evolucion Aron</p> <p>Tipo: Acero-Roca</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>305 LARION</p> <p>Evolucion Aron</p> <p>Tipo: Acero-Roca</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	--	---	---

<p>317 SWALOT</p> <p>Evolucion Gulpin</p> <p>Tipo: Veneno</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>318 CARVANHA</p> <p>Evolucion Carvanha</p> <p>Tipo: Agua-Siniestro</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>319 SHARPEO</p> <p>Evolucion Carvanha</p> <p>Tipo: Agua-Siniestro</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>320 WALMER</p> <p>Evolucion Walmer</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	---	--	---

<p>333 SWABLU</p> <p>Evolucion Swablu</p> <p>Tipo: Normal-Volador</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>334 ALTARIA</p> <p>Evolucion Swablu</p> <p>Tipo: Dragón-Volador</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>335 ZANGOOSE</p> <p>Evolucion Feebas</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>336 SEVIPER</p> <p>Evolucion Feebas</p> <p>Tipo: Veneno</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	--	---	--

<p>348 ARMALDO</p> <p>Evolucion Anorith</p> <p>Tipo: Roca-Bicho</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>349 FEEBAS</p> <p>Evolucion Anorith</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>351 CASTFORM</p> <p>Evolucion Castform</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>352 KECLEON</p> <p>Evolucion Castform</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	--	---	--

<p>362 GLALIE</p> <p>Evolucion Shellos</p> <p>Tipo: Hielo</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>363 SPHEAL</p> <p>Evolucion Shellos</p> <p>Tipo: Hielo-Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>364 SEALO</p> <p>Evolucion Spheal</p> <p>Tipo: Hielo-Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>365 WALREIN</p> <p>Evolucion Sealor</p> <p>Tipo: Hielo-Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	--	--	--

<p>378 REGICE</p> <p>Evolucion Regice</p> <p>Tipo: Hielo</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>379 REGISTEEL</p> <p>Evolucion Regice</p> <p>Tipo: Acero</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>380 LATIAS</p> <p>Evolucion Latias</p> <p>Tipo: Dragón-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>381 LATIOS</p> <p>Evolucion Latias</p> <p>Tipo: Dragón-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	---	--	--

<p>376 METAGROSS</p> <p>Evolucion Metang</p> <p>Tipo: Acero-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>377 REGIROCK</p> <p>Evolucion Metang</p> <p>Tipo: Roca</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>378 REGICE</p> <p>Evolucion Regice</p> <p>Tipo: Hielo</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>379 REGISTEEL</p> <p>Evolucion Regice</p> <p>Tipo: Acero</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	---	--	---

<p>326 GRIMPIG</p> <p>Evolucion Spink</p> <p>Tipo: Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>327 SPINK</p> <p>Evolucion Spink</p> <p>Tipo: Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>328 TORQAL</p> <p>Evolucion Numel</p> <p>Tipo: Fuego-Tierra</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>329 CAMERUPT</p> <p>Evolucion Numel</p> <p>Tipo: Fuego-Tierra</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	---	--	--

<p>307 MEDITTE</p> <p>Evolucion Meditite</p> <p>Tipo: Lucha-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>308 MEDIHAM</p> <p>Evolucion Meditite</p> <p>Tipo: Lucha-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>309 ELECTRIKE</p> <p>Evolucion Electrike</p> <p>Tipo: Eléctrico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>310 MANECTRIC</p> <p>Evolucion Electrike</p> <p>Tipo: Eléctrico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	--	--	--

<p>337 LUMATONE</p> <p>Evolucion Lumatone</p> <p>Tipo: Roca-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>338 SOLROCK</p> <p>Evolucion Lumatone</p> <p>Tipo: Roca-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>339 BARBOACH</p> <p>Evolucion Barboach</p> <p>Tipo: Agua-Tierra</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>340 WHISCASH</p> <p>Evolucion Barboach</p> <p>Tipo: Agua-Tierra</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	---	--	--

<p>353 SHUPPET</p> <p>Evolucion Shuppet</p> <p>Tipo: Fantasma</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>354 BANETTE</p> <p>Evolucion Shuppet</p> <p>Tipo: Fantasma</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>355 DUSKULL</p> <p>Evolucion Duskkull</p> <p>Tipo: Fantasma</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>356 DUSKLOPS</p> <p>Evolucion Duskkull</p> <p>Tipo: Fantasma</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	---	--	---

<p>367 HUNTAIL</p> <p>Evolucion Clamperl</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>368 GOREBYSS</p> <p>Evolucion Clamperl</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>369 BELICANTH</p> <p>Evolucion Clamperl</p> <p>Tipo: Agua-Roca</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>370 LUVDISC</p> <p>Evolucion Clamperl</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	---	---	--

<p>382 KYOGRE</p> <p>Evolucion Kyogre</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>383 GROUDON</p> <p>Evolucion Kyogre</p> <p>Tipo: Tierra</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>384 RAYQUAZA</p> <p>Evolucion Kyogre</p> <p>Tipo: Dragón-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>385 JIRACHI</p> <p>Evolucion Kyogre</p> <p>Tipo: Acero-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	--	--	--

<p>372 SHELDON</p> <p>Evolucion Bagon</p> <p>Tipo: Dragón</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>373 SALAMENCE</p> <p>Evolucion Shelgon</p> <p>Tipo: Dragón-Volador</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>374 BELDUM</p> <p>Evolucion Beldum</p> <p>Tipo: Acero-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>375 METANG</p> <p>Evolucion Beldum</p> <p>Tipo: Acero-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	---	---	---

<p>296 MAKUHITA</p> <p>Evolucion Loudred</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>297 WHISMUR</p> <p>Evolucion Whismur</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>298 LOUDRED</p> <p>Evolucion Loudred</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>299 WHISMUR</p> <p>Evolucion Whismur</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	---	---	---

<p>301 PRUSLE</p> <p>Evolucion Skitty</p> <p>Tipo: Normal</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>302 SABLEYE</p> <p>Evolucion Skitty</p> <p>Tipo: Siniestro-Fantasma</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>303 MAWILE</p> <p>Evolucion Aron</p> <p>Tipo: Acero</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>304 ARON</p> <p>Evolucion Aron</p> <p>Tipo: Acero-Roca</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	--	--	---

<p>326 GRIMPIG</p> <p>Evolucion Spink</p> <p>Tipo: Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>327 SPINK</p> <p>Evolucion Spink</p> <p>Tipo: Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>328 TORQAL</p> <p>Evolucion Numel</p> <p>Tipo: Fuego-Tierra</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>329 CAMERUPT</p> <p>Evolucion Numel</p> <p>Tipo: Fuego-Tierra</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	---	--	--

<p>341 CORPHISH</p> <p>Evolucion Corpish</p> <p>Tipo: Agua-Siniestro</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>342 CRAWDAUNT</p> <p>Evolucion Corpish</p> <p>Tipo: Agua-Siniestro</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>343 BALTOY</p> <p>Evolucion Baltoy</p> <p>Tipo: Tierra-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>344 CLAYDOL</p> <p>Evolucion Baltoy</p> <p>Tipo: Tierra-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	---	--	---

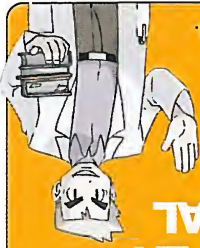
<p>355 DUSKULL</p> <p>Evolucion Duskkull</p> <p>Tipo: Fantasma</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>356 DUSKLOPS</p> <p>Evolucion Duskkull</p> <p>Tipo: Fantasma</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>357 TROPUS</p> <p>Evolucion Tropus</p> <p>Tipo: Planta-Volador</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>358 CHIMECHO</p> <p>Evolucion Chimecho</p> <p>Tipo: Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	---	---	---

<p>370 LUVDISC</p> <p>Evolucion Clamperl</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>371 BAGON</p> <p>Evolucion Bagon</p> <p>Tipo: Dragón</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>372 SHELDON</p> <p>Evolucion Bagon</p> <p>Tipo: Dragón</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>373 SALAMENCE</p> <p>Evolucion Shelgon</p> <p>Tipo: Dragón-Volador</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
--	---	---	---

<p>382 KYOGRE</p> <p>Evolucion Kyogre</p> <p>Tipo: Agua</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>383 GROUDON</p> <p>Evolucion Kyogre</p> <p>Tipo: Tierra</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>384 RAYQUAZA</p> <p>Evolucion Kyogre</p> <p>Tipo: Dragón-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>	<p>385 JIRACHI</p> <p>Evolucion Kyogre</p> <p>Tipo: Acero-Psíquico</p> <p>Disponibilidad: Disponible</p> <p>Localización: Localización</p>
---	--	--	--

LOS POKÉMON DE LA

Amigo entrenador, para completar la Pokédex Nacional tendrás que arreglar la Máquina de Redes y conectar Rojo Fuego y Verde Hoja con Rubí, Zafiro y Colosseum. Así conseguirás el resto de los Pokémon.



205 CORBERRISS	194 WOOPER	195 QUASIRE	196 ESPERON	197 UMBREON	198 MUKKROW	199 SLOWKING	200 MISDREAVUS	201 UNOWN	202 WOBURFET	203 GIRAFARIG	204 PINCO	205 CORBERRISS
Evolucion Píneco	Evolucion Wooper	Evolucion Quasire	Evolucion Eevee	Evolucion Eevee	Evolucion Eevee	Evolucion Slowpoke	Evolucion Slowpoke	Evolucion Wynaut	Evolucion Wynaut	Evolucion Wynaut	Evolucion Píneco	Evolucion Píneco
Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización
Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto
¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!
Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal
Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra	Agua-Tierra

220 SWINUB	209 SNIBULL	210 GRANBULL	211 QWILFISH	212 SCIZOR	213 SHUCKLE	214 HERACROSS	215 SNEASEL	216 TEDDIURSA	217 URSARING	218 SLUGMA	219 MACGARRO	220 SWINUB
Evolucion Slugga	Evolucion Snubbull	Evolucion Snubbull	Evolucion Snubbull	Evolucion Scyther	Evolucion Scyther	Evolucion Scyther	Evolucion Scyther	Evolucion Teddursa	Evolucion Teddursa	Evolucion Slugga	Evolucion Slugga	Evolucion Slugga
Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización
Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto
¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!
Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal
Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra

225 SMEARGLÉ	222 CONSOLA	223 REMORAID	224 OCTILERY	225 DELIBIRD	226 MANTINE	227 SKARMORY	228 HOUDOUR	229 HOUDOUR	230 KINGDRA	231 PHANPY	232 DONPHAN	233 PORYGON 2	234 STANTLER	235 SMEARGLÉ
Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub
Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización
Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto
¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!
Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal
Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra	Hielo-Tierra

240 HO-OH	237 HITMONTOP	238 SMOOCHUM	239 ELEKID	241 MILTANK	242 BLISSEY	243 RAIKOU	244 ENTEI	245 SUICUNE	246 LARITAR	247 PUPITAR	248 TYRANTAR	249 LUGIA	250 HO-OH
Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub	Evolucion Swinub
Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización
Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto
¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!
Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal
Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador	Fuego-Volador

255 WURMPLÉ	252 TREECKO	253 GROVYLE	254 SCENTILE	256 COMBUSKEN	257 BLAZIKEN	258 MUDKIP	259 MARSHTOMP	260 SWAMPERT	261 POOCHYENA	262 MIGHTYENA	263 ZIGZAGOON	264 LIMONNE	265 WURMPLÉ
Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple
Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización
Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto
¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!
Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal
Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho

268 HALTS	267 BEAUTIFLY	266 CASCOON	270 LOTAD	271 LOMBRE	272 LUDICOLO	273 SEEDOT	274 NUZLEAF	275 SHIRRY	276 TAILLOW	277 SWELLOW	278 WINGULL	279 PELIPER	280 HALTS
Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon	Evolucion Silcoon
Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización
Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto
¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!
Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal
Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador	Agua-Volador

281 KIRLIA	282 GARDEVOIR	283 SURSKIT	284 MASQUEURAN	285 SMROOMISH	286 BRELOOM	287 SLAKOTH	288 VIGOROTH
Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple	Evolucion Wurmple
Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización	Localización
Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles	Disponibles
Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo	Tipo
Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca	Marca
Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto	Adulto
¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!	¡Lo tengo!
Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal
Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho	Bicho

EDICIÓN ROJO FUEGO VERDE HOJA

¡Únete al club de los barreneros!

MR. DRILLER

El reto de este puzzle es tan simple como divertido: excavar el planeta a toda mecha.



Todo el juego se desarrolla en la pantalla táctil. "Punteando" en cada bloque debes abrir camino a nuestro protagonista.

Ojo al excavar. Si dejas los bloques en el aire se te caerán encima. Además, hay que estar al lora del nivel de oxígeno.

Mr. Driller» es una pócima explosiva que mezcla puzzle y acción a partes iguales. Sus protagonistas, Susumu y sus amigos, son barreneros de profesión, es decir, que se dedican a hacer agujeros allí donde pillan. Si les ayudas, vas a pasar un rato de lo más divertido. ¿Te bajas a la mina?

Tres, dos, uno... ¡a excavar! El desarrollo del juego es frenético. Consiste literalmente en excavar como un poseso antes de quedarte sin oxígeno. Eso significa coger el puntero y "pinchar" los bloques que los protas deben destruir en la pantalla táctil. Al bajar debes tener cuidado con los "piedros" que quedan arriba, y también tienes que intentar recoger las cápsulas de oxígeno. Si además haces coincidir varios bloques tipo Tetris, entonces conseguirás que se autodestruyan.

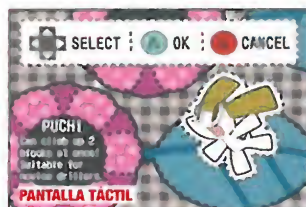
Esto en el modo normal, pero además hay un modo Pressure, donde hay que avanzar a la vez que disparamos a la pantalla superior para acabar con la barrena que nos persigue; y un modo Dristone, que va de recoger piedras para alterar los niveles de oxígeno y los colores de los bloques. Además, si os juntáis cuatro podéis echar una carrerita que va a hacer saltar chispas.

Para darle más acción a la parte puzzle del juego, los escenarios están repletos de ítems y además hay una tienda en la que hacerte con unos buenos artilugios para mejorar nuestras capacidades como mineros.

En fin, esto es todo. Un juego con personajes carismáticos, diferentes modos, ítems... parece muy variado, pero la verdad es que todo se resume en excavar a toda pastilla. Eso sí, acaba siendo de lo más divertido que hemos hecho.

¡APÚNTATE A SER MINERO!

EN «MR.DRILLER» ESTÁN LOS PERSONAJES MÁS MOLONES. Para darle más interés a la parte de competición, contamos con 6 personajes, cada uno con su historia y con unas habilidades diferentes para excavar el planeta.



Puchi es el perro de Susumu, y también un barrenero nato.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: NAMCO
- Desarrollador: NAMCO
- Tipo de juego: PUZZLE
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-5

- Datos: 4 MODOS DE JUEGO
- Extras: 6 PERSONAJES
- Funciones: DS



- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Simplices y coloridos, lo correcto para un puzzle.

79

SONIDO

Melodías normalitas y efectos muy estresantes. ¡A excavar!

83

JUGABILIDAD

Tardas en pillarte el punto, pero después no puedes dejarlo.

87

DURACIÓN

Varios modos individuales y un multi realmente completo.

85

TOTAL 85

- ▲ La adictiva combinación de puzzle y de carreras.
- ▼ Que te aburras de excavar y excavar.

VALORACIÓN

Un puzzle tan simple como adictivo, que aprovecha a tope la pantalla táctil. Puede ser uno de los primeros descubrimientos para tu nueva DS.

¡Juega con tus Sims a doble pantalla!

LOS URBZ

Los Sims también están preparados para hacer muchos amigos en DS. ¿Te apetece conocer gente en esta ciudad?



Mientras en la pantalla de arriba mueves a tu personaje, en la táctil puedes comprar y vender con el puntero.



La pantalla inferior te permite visualizar tu mapa cuando quieras, sin interferir en lo que le sucede a tu personaje arriba.

Ha llegado la hora de salir a buscarse la vida. ¡Y qué mejor sitio que la DS! Los Sims estrenan consola con ganas de comerse las calles. Créate un personaje, vístele, define su personalidad y prepárate porque esto sólo acaba de empezar.

Misiones urbanas

Cuando tengas tu personaje, llega la hora de hacer algo de él en esta vida. Pero lo primero es comer, ir al baño, darte una ducha... y para eso necesitas dinero... y para ganarlo debes trabajar... y cuando te canses, necesitas dormir, pero para ello necesitas una cama y... el cuento de nunca acabar. Y es que los Urbz simulan la vida tal y como es, a veces divertida, a veces un suplicio. Aunque para evitar la monotonía, esta vez se han incluido minijuegos que iremos

desbloqueando a medida que avancemos. Además, para lograr el éxito en este Urbz, debes atender mucho más a las misiones que a la simulación del día a día. Y gracias a las misiones interactivas con el resto de personajes y vas conociendo la ciudad. Hasta aquí te recordará a otros Urbz, pero es que te habías olvidado de la pantalla doble. En la pantalla de abajo tienes todos los menús del juego (mapa, inventario, popularidad) a un simple vistazo. Además, puedes navegar por los menús con el puntero mientras tu personaje camina por la ciudad. Algunos minijuegos y todas las conversaciones también se manejan desde la pantalla táctil. ¡Dan ganas de tocar la ciudad! Pero pese a ello, casi todo el desarrollo ocurre en la pantalla superior. Se echa de menos usar más la pantalla de abajo. Tal vez para la próxima.

MINIJUEGOS SOLO PARA DS

EN ESTA CIUDAD, TRABAJAR ES UN JUEGO DE NIÑOS. Para conseguir dinero, debes trabajar o realizar diversas pruebas cada día. Se trata de adictivos minijuegos, y algo simples, que darán la nota más original en la ciudad.



Tu destreza en los tiros libres es un buen camino para la pasta.



FICHA TÉCNICA NINTENDO DS



- Compañía: EA GAMES
- Desarrollador: GRIP TONITE
- Tipo de juego: AVENTURA/COM.
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Datos: 24 OBJETIVOS
- Extras: 8 MINIJUEGOS
- Funciones DS:
 - Transferencia de Datos
 - Transferencia de Datos
 - Transferencia de Datos
 - Transferencia de Datos
 - Transferencia de Datos
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Aceptables, pero no aprovechan las posibilidades de la DS.

SONIDO

Música y efectos simpáticos, pero poco variados.

JUGABILIDAD

Hablar, comerciar, minijuegos... pero poco uso de la táctil.

DURACIÓN

Un buen puñado de misiones, pero se parecen entre ellas.

TOTAL 84

▲ La variedad de personajes, opciones y objetivos.

▼ Hay muchos días que se hacen repetitivos.

VALORACIÓN

Este Urbz tiene los elementos que han hecho de la saga un éxito. Lo que nos da rabia es que no le hayan sacado más partido a la pantalla táctil.

Tócame



Acaríciame

Háblame

Project Rub™

¿Expulsarías peces de colores por mí?

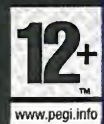
¿Empujarías bolas con pinchos por mí?

¿Hartarías maullar a los gatos por mí?

Bienvenido al extravagante mundo de Project Rub, de SEGA. Un juego rabiamente adictivo en el que deberás toquetear, soplar, acariciar y frotar para ganarte el cariño de tu chica. Con 30 pruebas de amor a cual más estafalaria: desde empujar bolas con pinchos hasta hacer vomitar peces de colores. Emplea todo tu tacto, tu voz y hasta tu aliento para llegar a la culminación del juego.

Project Rub: Contacto con tacto.

Diseñado exclusivamente para Nintendo DS. El único juego que muestra todo el poder de tu consola.



www.sega-europe.com

SEGA, the Sega logo, and Project Rub are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © SEGA, 2004. All Rights Reserved. TM, AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.





FICHA TÉCNICA

GAME CUBE



- Compañía: NAMCO
- Desarrollador: MONOLITH SOFTWARE
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS
- Tarj. de memoria: 8 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1
- Fases: XXXXXX
- Niveles: 5 ISLAS FLOTANTES
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Un RPG para tocar el cielo

BATEN KAITOS

Prepárate para disfrutar del mejor Rol con batallas de cartas, en los escenarios más bonitos jamás creados.

Un mundo en peligro, unos cuantos monstruos con ganas de bronca y un chaval con aires de héroe. Ya tienes todos los elementos necesarios para lanzarte a la aventura en un **RPG enorme, con originales batallas de cartas y unos diseños que son obras de arte.**

Un rol muy innovador

Kalas y Xhela, los protas de esta odisea, deben impedir la resurrección de un antiguo espíritu maligno. Con este fin empiezas un largo viaje en el que vas a encontrar los elementos habituales de un RPG: una historia intensa con tramas secundarias, ciudades repletas de gente con la que hablar, complicadas mazmorras llenitas de puzzles y nuevos personajes que se unirán a tu grupo. Y para de contar, porque aquí se acaba lo típico. **Detalles originales los encontrarás a patadas.** La primera sorpresa es que **tú no eres Kalas, sino su espíritu guardián** que le aconseja y guía. La forma de

ganar dinero en el juego también tiene su gracia: **debes sacar fotos a los enemigos y luego venderlas.** Pero la característica principal es que **todo el desarrollo se basa en el uso de unas cartas llamadas "magnus"**, que hacen las veces de ítems, armas, armaduras... Es más, en ningún momento vas a coger objetos. En vez de eso, tienes unas cartas en blanco que te sirven para absorber la esencia de las cosas: del fuego, de las plantas, de los alimentos... En los combates por

turnos también se utilizan "magnus" y todo debes hacerlo muy rápido, así que no hay un momento de respiro. Las batallas tienen un montón de reglas relacionadas con los números de las cartas y con sus atributos, así que al principio son algo liosas, pero no se tarda en pillarle el truco. Cuando lo consigues, es genial. Terminamos hablando del aspecto técnico: pocas veces vas a ver unos paisajes tan bonitos, con semejante profundidad y **un diseño tan bien trabajado. Totalmente irresistible.**

UN MUNDO DE NUBES

El universo de «Baten Kaitos» está compuesto por cinco grandes continentes que flotan en el aire. Te mueves por ellos sobre mapas en los que aparecen marcadas las localizaciones principales. Pero no te preocupes, no es nada lineal. A menudo te va a tocar volver a sitios que ya habías visitado antes. Puede que incluso llegues a perderte.





En tu mágico viaje vas a visitar preciosos parajes de todo tipo, llenos de color y vida. Una gozada ver las nubes en movimiento.



Las cartas que usas en combate determinan si das un golpe, o lanzas una magia, o te proteges... ¡o sacas una foto al enemigo!

CON MUCHO ARTE

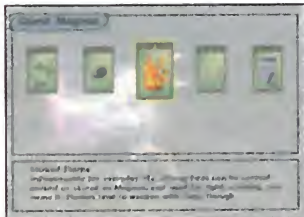
«Baten Kaitos» combina a la perfección el rol más novedoso con unos gráficos y una música que van a dejar huella.

ATRAPA LA ESENCIA

Aquí no coges objetos, sino que extraes su esencia con unas "magnus" vacías. Algunas cartas evolucionan con el tiempo. La leche, por ejemplo, se hace yogur.



Ahí hay una chimenea, ideal para absorber la esencia del fuego.



¡Hala! ¡Ya tienes una llama! Pero cuidado, que se va apagando.



Pon atención a los números de tus cartas. Si logras formar parejas, tríos o escaleras, el ataque será más poderoso. No juntes elementos opuestos como el agua y el fuego.



Aquí también debes recorrer ciudades en busca de pistas. ¡Es todo tan bonito!



Luchar es fundamental para aumentar tu experiencia y avanzar más fácilmente.



En todo momento ves a los enemigos, así que puedes evitarlos. Si te dejan, claro.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

97

- ▲ Los paisajes son auténticas obras de arte, preciosos. Los combates son espectaculares.
- ▼ No hay mucha variedad de enemigos "pequeños".

SONIDO

98

- ▲ Pocas veces oírás una banda sonora tan increíble en una consola. ¡Buenísima!
- ▼ La única pega es que las voces están en inglés.

JUGABILIDAD

94

- ▲ El sistema de las batallas divierte y la historia es muy larga y absorbente.
- ▼ Si no eres muy aficionado a los combates por turnos...

DURACIÓN

94

- ▲ Muchas horas de juego, gran cantidad de submisiones y más de mil magnus por ganar.
- ▼ Si no te haces con el sistema de las magnus, desistirás antes de tiempo.

TOTAL 95

- ▲ Mil detalles de originalidad. La parte técnica impresiona.
- ▼ La poca variedad de enemigos. Voces en inglés.

VALORACIÓN



EL RPG MÁS BONITO DE TU GAMECUBE

Este juego no es sólo unos gráficos inmensos y una banda sonora impactante; además de eso es un pedazo de RPG, que guarda una cantidad de sorpresas totalmente originales que te van a dejar sin habla: desde las peleas con cartas, hasta la forma de ganar dinero o las divertidas submisiones. ¡Maravilloso!

EL RANKING

1. Baten Kaitos
2. Paper Mario
3. Tales of Symphonia

Los tres son chulísimos, guapos y superjugables. «Paper» tiene el encanto de sus personajes, y «Tales» ofrece más acción. Los tres están en un pañuelo, pero nos mola más «Baten Kaitos».



FICHA TÉCNICA



- ▶ Compañía: NINTENDO
- ▶ Desarrollador: NAMCO
- ▶ Tipo de juego: ACCIÓN
- ▶ Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- ▶ Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- ▶ Conexión GB Advance: NO
- ▶ Número de jugadores: 1-4
- ▶ Datos: 2 VEHÍCULOS
- ▶ Escenarios: 10 MISIONES
- ▶ Modos: HISTORIA Y VERSUS
- ▶ Precio: 49,95 €
- ▶ A la venta: YA DISPONIBLE

¡Explosión de acción en GameCube!

STARFOX ASSAULT

El equipo Starfox te propone un viaje repleto de acción y de sorpresas en un juego que te va a dejar sin habla.



El equipo Starfox, un comando de valientes guerreros curtidos en misiones imposibles, ya ha resuelto muchos problemas en la galaxia Nintendo. Pero esta vez dejan de lado la cara "aventurera" de su anterior misión espacial (¿recordáis «Starfox Adventures»?), para combatir a láser limpio o pilotando diferentes vehículos contra los aparoids. ¿Quieres saber qué te espera ahí fuera? Pues a leer...

Un equipo renovado

Bueno, lo primero es que el equipo cambia. Peppy cede su Arwing a Krystal, una chica que se dio a conocer en la anterior entrega. Krystal acompaña a Falco, Slippy y a Fox. Esto es importante, porque aquí el equipo cuenta mucho en el desarrollo de las 10 misiones del juego. Tú manejas al formidable Fox,

pero mientras combates, tus amigos hacen lo propio a tu alrededor. A veces te ayudan y, muy a menudo, eres tú el que debes echarles una mano. Pero lo más interesante del juego es cómo se desarrollan los niveles. Cada misión sucede en un planeta y requiere que utilicemos unas habilidades diferentes. Fox puede pilotar su famosa nave Arwing,

o un tanque Landmaster o también ir a patita. En cualquier caso, el nivel de acción y explosiones es muy alto, y lo que mola es sentir el control de los vehículo o enfrentarse a tumba abierta a los enemigos.

Todo esto llega a GC arropado por unos gráficos geniales, unas escenas de introducción flipantes y una música digna de banda sonora.

¡¡MULTIJUGADOR!!

El modo Versus multiplica la diversión en unas batallas épicas repletas de acción con tus colegas. Todos los vehículos y las armas están a tu alcance. Además, puedes disputar estos combates en los escenarios del juego o en otros extra diseñados especialmente para las luchas a ocho manos con tus amiguetes.





El principal atractivo de esta entrega de «Starfox» está en la acción. Los combates a pie, como esta incursión que veis en pantalla, son más intensos que nunca.



¡¡Qué efectos!! Explosiones y campos de fuerza crean una ambientación única.



Los enemigos finales son espectaculares. Tienes que buscar su punto débil oculto.

SÚBETE Y DISPARA

Además del clásico Arwing, Fox puede caminar con su blaster o subirse a un tanque. Bienvenido a la batalla con más alternativas.



El tanque Landmaster es el vehículo más versátil del juego.



El Arwing te permite desplazarte rápido por los escenarios.



La nueva aventura de Fox es impresionante. La sensación de profundidad llena toda la pantalla y los enemigos no dejan un momento de respiro. ¡Descarga de adrenalina!

¡¡QUÉ PASADA!! Fox vuelve con las pilas cargadas para demostrar de lo que es capaz. El equipo de programadores de Namco ha creado un arcade a su medida, con un alto nivel de acción, y un aspecto gráfico que crea una ambientación absorbente.



El control de los vehículos es perfecto. El pilotaje del tanque es muy realista, ¡sentirás la superficie del terreno bajo su oruga!!



Las misiones en mitad del espacio son una auténtica locura. Se mezcla pilotaje y acción total, así que ojo a los reflejos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

95

- ▲ Escenarios espectaculares y toneladas de acción en pantalla al mismo tiempo.
- ▼ Los escenarios espaciales se quedan un poco más sosos.

SONIDO

96

- ▲ Los efectos son muy cañeros y la música podría ser la de una película de Hollywood.
- ▼ A veces cuesta oír a tus compañeros entre tanto jaleo.

JUGABILIDAD

95

- ▲ A "patita", en Arwing o tanque, las misiones son muy variadas. Pura acción.
- ▼ Se echan en falta objetivos un poco más complejos.

DURACIÓN

94

- ▲ Un modo historia completo y un versus totalmente flipante.
- ▼ Un puñado de misiones más habría sido la guinda al pastel.

TOTAL 95

- ▲ La acción trepidante. La ambientación. El aspecto técnico. Los diversos vehículos que manejar.
- ▼ Los objetivos de las misiones se repiten.

VALORACIÓN



DISPAROS Y ACCIÓN DE MUCHA CALIDAD

El regreso de Fox y compañía no podía haber sido más acertado. El equipo Starfox se presenta con un juego de acción espectacular, arropado por unos gráficos y un sonido de primer nivel. Además, el modo versus completa una oferta fabulosa. Si los objetivos fuesen más complejos y hubiese alguna que otra misión más, el juego superaría cualquier nota.

EL RANKING

1. Metroid Prime 2 Echoes
2. Starfox Assault
3. Prince of Persia 2

En acción con perspectiva subjetiva. «Metroid» es el rey. Pero «Starfox» es una magnífica alternativa si lo que buscas es acción pura y dura con un apartado técnico excelente.

Conviértete en un espía profesional

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



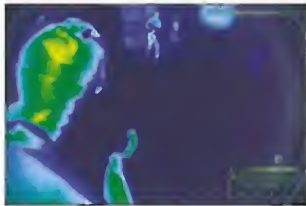
Sam Fisher vuelve más en forma que nunca, con más recursos y con una aventura de espionaje al más alto nivel.

OCULTO ENTRE LAS SOMBRAS

LA OSCURIDAD, TU MEJOR ALIADA. Como buen espía, tu principal misión es no ser descubierto, así que más vale que te alejes de la luz. En los lugares oscuros, los enemigos no pueden descubrirte. Pero tú, gracias al equipo especial de Sam, sí puedes verlos a ellos. La clave está en sacar partido de esta gran ventaja.



Con tus gafas de visión nocturna, la oscuridad no es un obstáculo.



Sam también cuenta con un visor especial que detecta el calor.



La nueva aventura de Fisher mejora todos los aspectos de las anteriores entregas: hay más realismo, las misiones son menos lineales y el prota es más hábil que nunca.



Lo fundamental para no ser descubierto es moverse con muuuucho sigilo. ¡Así!



Los escenarios están llenos de elementos interactivos: cajas, focos, ordenadores...

Las dos anteriores entregas de «Splinter Cell» sirvieron para que el prota, Sam Fisher, ganara fama y prestigio. Y claro, ahora ha surgido una grave crisis política en Oriente y le toca a él encargarse del asunto. Es decir, que vas a tener acción, infiltración y espionaje por un tubo.

Me llamo Fisher, Sam Fisher

James Bond ya se puede poner nervioso, porque en el mundo de los espías profesionales cada vez hay más competencia. Aquí está Sam Fisher para demostrarlo, con unas habilidades que ya quisiera para sí

el mismísimo agente 007. Fisher se arrastra por pequeños conductos, trepa por tuberías, utiliza cámaras espía, lanza dardos tranquilizantes y realiza montones de tareas que van a ser indispensables para superar las emocionantes misiones. Pero el mayor recurso de Sam es su capacidad para moverse con sigilo. Lo principal es cumplir los objetivos, primarios y secundarios, sin ser descubierto. Así que más vale que te muevas despacito y no pierdas de vista el indicador de sonido y el de luz. El primero marca el ruido ambiente y el que haces tú al

moverte, y el segundo indicador te dice lo expuesto que estás a la luz. Algo muy importante, ya que siempre debes ocultarte en la oscuridad. Esto hace que los gráficos, a pesar de ser brillantes en personajes y escenarios, a veces se vean muy negros. Por suerte, eso también tiene remedio: los visores especiales de Sam son ideales para ver en la oscuridad. Como guinda del pastel hay que añadir un flipante modo cooperativo a pantalla partida en el que los dos jugadores deben ayudarse para avanzar. ¡Y está doblado! ¡Así que, es hora de hacerse espía, chavall!

FICHA TÉCNICA

GAME CUBE



- Compañía: UBISOFT
- Desarrollador: UBISOFT
- Tipo de juego: ESPIONAJE
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS Y VOCES)
- Jugadores: 1-2
- Tarj. de memoria: 69 BLOQUES
- Modos: 1 + COOPERATIVO
- Datos: 3 PERSONAJES DE AYUDA
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Escenarios muy oscuros, pero de gran calidad. Todo muy realista.

SONIDO

Música con tensión, efectos muy variados y voces en castellano.

JUGABILIDAD

Mola ser espía, aunque hay que ser paciente, no todo es acción.

DURACIÓN

Tiene un modo cooperativo y muchos objetivos secundarios.

TOTAL 93

- ▲ Las habilidades de Sam y sus realistas animaciones.
- ▼ A veces resulta demasiado oscuro. Es pelin violento.

VALORACIÓN

«Chaos Theory» es un gran juego de infiltración que mejora todos los aspectos de los dos anteriores «Splinter Cell». Sobresaliente en sus gráficos y su desarrollo.

NINTENDO DS.

ACTION PUZZLE GAME ZOO KEEPER™

LO MÁS DIVERTIDO DESDE TETRIS



¡ESTÁ PASANDO DE TODO EN EL ZOO!



2 JUGADORES CON

UN SOLO JUEGO



Zoo Keeper™ © Buddiez, Inc. 2004 Licenciado por Success y distribuido por Ignition Entertainment Limited. Licenciado por Nintendo. Nintendo, Nintendo DS y el sello oficial son marcas registradas de Nintendo © 2004 Nintendo.

NO... ES



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Batería: Sí
- Jugadores: 1

- Modos: HISTORIA
- Fases: 7 ZONAS
- Extras: SENSOR DE MOVIMIENTO

- Precio: 39,95 €
- A la venta: 22 DE ABRIL

La fuerza de la gravedad, en tus manos

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

El último bombazo de Yoshi desafía la gravedad. Un plataformas que se juega... ¡moviendo la consola!

Buscas mayor interacción con tu GBA? Perfecto, porque llega un juego en el que eso, la interacción, es la clave de todo. Yoshi ha sido el héroe elegido para protagonizar un arcade en el que todo lo que muevas fuera, se moverá también dentro. Es decir, un juego que responde a los movimientos reales que hagas con tu GBA. ¿Cómo se "come" eso? No seas impaciente, ahora te lo explicamos.

El árbol y la manzana

La teoría de Newton decía que si la manzana se cae, pues va al suelo. Sencillo, ¿no? Pues en eso se basa este juego. Porque gracias al sensor de movimiento que incluye el cartucho puedes girar el escenario y al propio Yoshi, y hacer que el suelo cambie su inclinación y, por lo tanto,

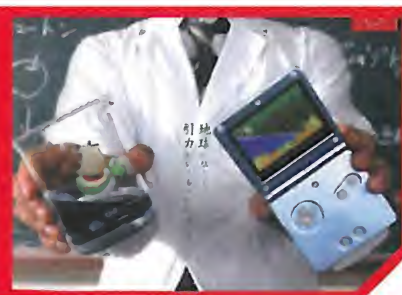
que las cosas caigan a un lado o a otro. Así puedes aprovechar para subir paredes ladeando tu GBA o hacer rodar grandes bolas de nieve por la pantalla.

A la hora de jugar, la idea es aprovechar las posibilidades del sensor. El juego se divide en pequeñas fases donde hay que

superar retos, como conseguir un número de monedas o acabar con todas las plantas. El truco es que mientras saltas y zampas, debes controlar también los elementos del escenario, lo que da un giro a la jugabilidad. Además, la aventura tiene la imaginación, el colorido y la diversión marca de la casa. ¡Genial!

¡MUÉVELO, MUÉVELO!

Como una imagen vale más que mil palabras, si echas un ojo a la de la derecha verás que en este juego el movimiento se demuestra andando y que según hacia donde muevas la consola así se moverán tu Yoshi y el escenario. Así de genial, así de sencillo. Prepárate para descubrir una nueva forma de jugar con tu Game Boy. ¡Arribaaaaa, abajooooo!





Una pared imposible no es un problema, gira la consola y... el sensor detecta el cambio, todo se mueve y tú vas jarrriba!



Además de divertido y original, por lo del sensor de movimiento, el juego es un despliegue de colores y gráficos simpatiquisimos.

¡QUÉ FLIPE! Menuda idea: un plataformas en el que todo se mueve según cómo movamos nosotros la consola. ¡Esto tienes que verlo, chaval!

JUEGA CON LA GRAVEDAD

Derechaaaa, izquierdaaaa, cuidadín, mueve tu consola para que Yoshi alcance sus objetivos. ¿Quieres una pequeña demo?



Para balancear esa plataforma de ahí, balancea tu Game Boy.



Aquí se nos ha montado en un vagón de feria. ¡Qué morro!



¿Cómo resolver el dilema de esta pantalla? Muy fácil, sólo debes mover la GBA a un lado y a otro para hacer que se mueva el péndulo y rompa los bloques de piedra.



Balancea tu GBA y gira la plataforma y a Yoshi. Todo es posible en este juegazo.



Como en todo buen plataformas, hay que ayudarse de lo que sea para poder saltar.



Por un lado maneja a Yoshi, y por otro mueve la bola para conseguir las notas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

93

▲ Escenarios muy originales y todo el colorido habitual de los juegos de Yoshi.

▼ Algunos fondos se repiten un poco, pero con el movimiento ni lo notarás.

SONIDO

89

▲ La música derrocha simpatía y la ambientación es perfecta.

▼ Algunos efectos se quedan un poco escasos.

JUGABILIDAD

94

▲ En cuanto le pilles el punto al sensor, no habrá quien te despegue del juego.

▼ Las caras que pone la gente cuando empiezan a girar la consola, amba, abajo...

DURACIÓN

93

▲ Muchas fases, objetivos y toneladas de items por coger.

▼ Es un poco más corto de lo que habías imaginado.

TOTAL 94

▲ El sensor de movimiento. ¡¡Una nueva forma super divertida de jugar!

▼ Las fases se quedan pelín cortas.

VALORACIÓN



YOSHI, QUÉ PUNTAZO

Yoshi da un giro total al mundo de las plataformas. El sensor de movimiento consigue que saltar, correr y coger items se conviertan en tareas totalmente diferentes. Añádele que el diseño de los escenarios es muy imaginativo, que los colores están usados con la maestría habitual, y te saldrá un plataformas, original, fresco y sobre todo innovador.

EL RANKING

1. Super Mario Advance 4
 2. Donkey Kong Country 2
 3. Yoshi's Universal Gravitation
- Si buscas un plataformas con "algo más", no lo dudes y apunta la opción de Yoshi. Eso sí, como juego, las aventuras de Mario y Donkey son mejores. Pero es que superar a estos monstruos...



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: SQUARE-ENIX
- Desarrollador: SQUARE-ENIX
- Tipo de juego: RPG-ACCIÓN
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Batería: Sí
- Jugadores: 1

- Niveles: 13 MUNDOS
- Fases: 7 PERSONAJES DE APOYO
- Modos de juego: HISTORIA

- Precio: 39,95 €
- A la venta: 6 DE MAYO

Los héroes con más carisma, en tu GBA

KINGDOM HEARTS

Este RPG va a causar sensación. Reúne en un cartucho el universo de Disney con los héroes de Final Fantasy.

Imagina un mundo de fantasía en el que cada dos pasos te encuentras con alguno de los grandes héroes de Disney o de «Final Fantasy». Pues deja de soñar, porque eso es lo que te trae este «Kingdom Hearts: Chain of Memories». Eso, y un peculiar desarrollo que **mezcla rol y acción** y que se apunta a la moda de las cartas. ¿Te apetece conocerlo?

El Castillo del Olvido

Sora, Goofy y Donald andan en busca del desaparecido Rey Mickey. En mitad del viaje llegan al misterioso castillo Oblivion, y aquí comienza la fantasía. De la mano de una vista en 3D debes llevar al prota por las salas del castillo. Cuando veas a un enemigo, o lo esquivas, o te lanzas a por él como un valiente con tu llave-espada. Ya en batalla la

vista cambia a lateral y usamos el mazo de cartas para atacar, pero nada de turnos: **las peleas son en tiempo real y súper dinámicas**. Lo que pasa es que cada golpe se representa por una carta con un número y, si la carta de tu rival es mayor que la tuya, te devuelve el ataque, así que procura llevar cifras

altas. Hay otras cartas con las que puedes abrir puertas a nuevas salas. En función de qué carta uses, la sala será de una forma u otra, así que eso significa que **el juego siempre es diferente**. Con esta **mecánica tan adictiva y unos gráficos de lujo** no vas a cansarte nunca de explorar los mágicos mundos Disney.

DISEÑA UN CASTILLO A TU MEDIDA

A la hora de abrir una puerta puedes usar diferentes cartas que tienen efectos bien distintos. Unas crean salas con muchos enemigos, o con enemigos más lentos de lo normal, otras te llevan a un tesoro, o a un punto de salvar partida... De esta manera cada partida siempre es diferente. ¡Tú eliges!





Las luchas son con cartas, pero en tiempo real. Dinamismo y espectáculo asegurados. Sobre todo con jefes finales así.



El viaje transcurre por salas 3D con gráficos muy cuidados y llenas de personajes de sobra conocidos por todos vosotros.

MÁGICO Todo el encanto de los mundos Disney y Final Fantasy reunidos en un precioso RPG con mucha acción y con una historia que te hechizará.

ECHADME UNA MANO, CHICOS

Algunas cartas de magia sirven para invocar a divertidos personajes de Disney que te ayudan a acabar con los malos o a rellenar tu barra de energía.



Dumbo aparece para lanzar un potentísimo chorro de agua.



El Genio es capaz de todo, lanza rayos, paraliza al enemigo...



Siempre llevas a Sora, pero en plena lucha pueden aparecer Goofy o Donald para ayudar. O quizás el héroe del mundo en el que te encuentres, Aladdin, por ejemplo.



En las salas del castillo puedes ver a los enemigos, tú decides si luchas o no.



Si combinas el poder de tres cartas, conseguirás ataques devastadores.



Los escenarios están inspirados en las películas Disney. Todo es pura fantasía.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

95

- ▲ Personajes y escenarios de Disney y Final Fantasy, muy coloridos y variados.
- ▼ Algunas salas se parecen demasiado entre sí.

SONIDO

97

- ▲ Melodías originales mezcladas con otras de Disney, geniales.
- ▼ La única pega es el sonido que acompaña a los textos. Es un poco irritante.

JUGABILIDAD

95

- ▲ Desarrollo original y adictivo, sobre todo los combates.
- ▼ La mecánica de lucha con cartas puede ser algo durilla, sobre todo al inicio.

DURACIÓN

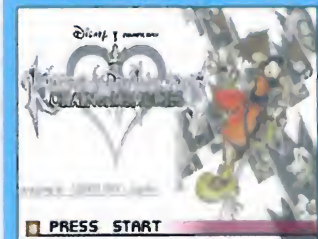
95

- ▲ Completario te llevará más de 15 horas de juego. Conseguir todas las cartas mucho más.
- ▼ Se echa en falta algún otro modo de juego y más extras.

TOTAL 96

- ▲ El carisma de todos los personajes. El original desarrollo. La banda sonora.
- ▼ Al principio cuesta hacerse con el uso de las cartas.

VALORACIÓN



ROL, ACCIÓN Y MUCHO CARISMA

-Kingdom Hearts- es pura magia. La mezcla de rol, cartas y combates en tiempo real pasa de ser pelin raro al principio a convertirse en diversión pura al poco tiempo de jugar. Por si fuera poco, tiene una dificultad apta para todo el mundo, unos gráficos geniales y todo el encanto de sus geniales protagonistas.

EL RANKING

1. Zelda Minish Cap
 2. Kingdom Hearts
 3. Final Fantasy Tactics
- El rey indiscutible de los "action RPG" sigue siendo Link. Pero -Kingdom- tiene encanto, estrategia y héroes de lujo. Para los que prefieran algo más táctico, -Final Fantasy-



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: UBISOFT
- Desarrollador: UBISOFT
- Tipo de juego: BEATEM UP
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Batería: Sí
- Jugadores: 1-2

- Fases: 21 NIVELES
- Datos: 12 PODERES
- Modos de juego: HISTORIA Y COOPERATIVO

- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Siente todo el poder de la Fuerza!

STAR WARS: EPISODIO 3

Conviértete en Obi-Wan Kenobi o Anakin Skywalker y vive toda la acción de la galaxia con tu sable láser.

El juego más esperado de «Star Wars» ya está aquí. Y no llega de cualquier manera. Qué va, se trae un **guión fiel a la peli**, un **par de personajes carismáticos y una acción lateral** de esas que quitan el hipo. ¿Quieres saber más? Pues agárrate fuerte que despegamos.

Elige tu destino, padawan

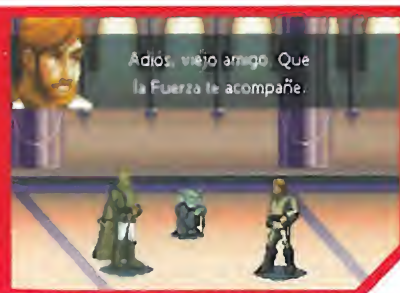
Prepárate para desenfundar tu espada láser y **repartir a diestro y siniestro**. Tú eliges tu propio destino, ya que **puedes escoger entre ser Obi-Wan, el Maestro del lado luminoso, o Anakin**, el alumno que va camino de convertirse en Darth Vader. Según el personaje elegido, el juego es muy diferente: las misiones son las mismas hasta llegar a un punto donde los caminos se separan. Otra de las diferencias es una barra

de energía nueva para hacer golpes especiales. En el caso de Obi-Wan, esa barra se completa con el sabio empleo de la Fuerza. Pero, con Anakin, lo hace cuando la ira le posee y machaca enemigos sin piedad. Dos estilos, dos aventuras, que encuentran su punto en común en un **modo cooperativo** donde

cada jugador controla a uno de los dos Jedi. Y también tiene un toque de rol interesante, pues **puedes mejorar las habilidades de tu Jedi** y aprender técnicas de la Fuerza y del sable. Aunque los gráficos sean discretos, la ambientación está muy conseguida, así que, tienes una cita con la acción y... ¡con la Galaxia!

¡VIVE TODA LA PELI!

No vamos a desvelar nada, porque el estreno de la peli está muy cerca. Lo que sí se puede contar es que el juego sigue fielmente la historia. Todo empieza con el secuestro del Canciller Palpatine, al que Obi-Wan y Anakin debe rescatar. Pero entre ellos empiezan a surgir ciertas disputas que harán que el destino de la Galaxia cambie para siempre.





Al terminar cada nivel, te enfrentas contra un enemigo final como los de antes: grande, fuerte y con pocos puntos débiles.



Adelante y atrás, Obi-Wan sabe como manejar su sable... ¡y es muy sencillo! Te vas a sentir como un verdadero Caballero Jedi.

GALÁCTICO «Episodio III» llega para recuperar la acción lateral clásica e incluye alicientes, como la posibilidad de ir mejorando a tu Jedi.

QUE LA FUERZA TE ACOMPANE

En este nuevo episodio, el empleo de la Fuerza es muy importante. Puedes aprender nuevas técnicas y mejorar otras como la absorción o el movimiento de objetos.



Obi-Wan acerca a los androides antes de darles su merecido.



Anakin carga toda su ira para entrar en combate con poder.



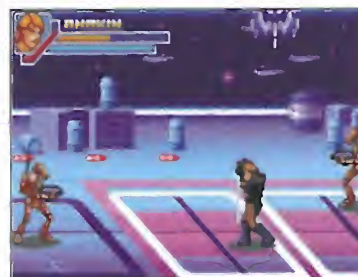
Obi-Wan desarrolla sus habilidades de la Fuerza para enfrentarse a nuevos rivales.



El «Episodio III» nos devuelve la acción más frenética, destrozando cada vez más rivales en cada escenario. Aunque, la cosa se complica cuando te enfrentas a un Sith.



En el modo cooperativo disputas niveles especiales entre los Episodios II y III.



Uno de los movimientos más útiles es devolver los disparos con el sable láser.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87

- ▲ El aspecto de dibujo y las animaciones en las luchas.
- ▼ Les falta algo especial, que les haga destacar más.

SONIDO 87

- ▲ La música, trepidante, crea la ambientación perfecta.
- ▼ Se echan en falta unos efectos más cañeros.

JUGABILIDAD 94

- ▲ La adicción es brutal. La acción sin descanso se complementa con todos los golpes y magias posibles.
- ▼ A pesar de las múltiples opciones, hay niveles que se resuelven a golpes y punto.

DURACIÓN 92

- ▲ Los niveles largos y variados. Y el modo cooperativo.
- ▼ A veces puede resultar un pelín repetitivo.

TOTAL 91

- ▲ Toda la acción; los múltiples movimientos; los personajes diferentes y ¡es «Star Wars»!
- ▼ El apartado técnico podía haber dado más de sí.

VALDRACÓN



TODO 'STAR WARS' Y LA MEJOR ACCIÓN

El «Episodio III» cobra vida en tu GBA con un juego que recupera toda la acción clásica de los beat'em up. Las aventuras de Obi-Wan y Anakin tienen incluso más interés al poder ir mejorando sus habilidades con el sable o con la Fuerza. El resultado es un juego muy adictivo pero con unos gráficos sólo aceptables.

EL RANQUEO

1. Star Wars: Episodio III
2. Advance Guardian Heroes
3. Los Increíbles

El juego sobre la saga galáctica más famosa de todos los tiempos demuestra el poder de la Fuerza sobre los beat'em up. Si lo quieres es dar golpes con estilo y originalidad, éste es tu juego.

¡Todas las piezas de Star Wars en tu GBA!

LEGO STAR WARS

Disfruta de los tres episodios de la aventura galáctica más famosa, con toda la magia que sólo Lego te puede ofrecer.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: PROEIN
- Desarrollador: TRAVELLER'S TALES
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 3 EPISODIOS
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡HAZTE CON TODOS!

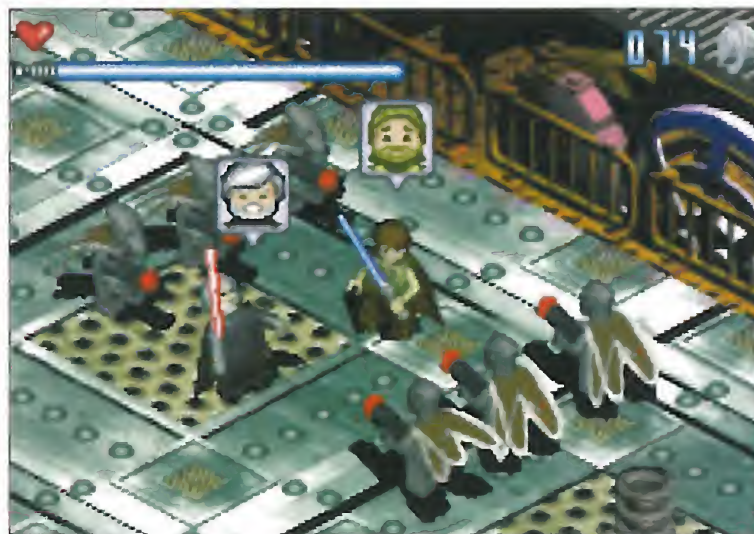
DISPONES DE HASTA 30 PERSONAJES DE LAS PELIS. Según el episodio y el nivel, tienes a tu alcance varios personajes que puedes cambiar a tu antojo. Cada vez que termines una fase en el modo historia, se desbloqueará un nuevo héroe para el modo libre.



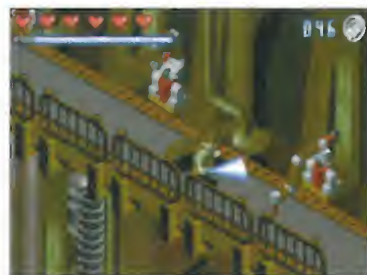
Qui-Gon no puede dar grandes saltos; para eso, pillá a Jar Jar.



Que sí, que sí, que están todos. Incluso el simpático R2-D2.



Todo el mundo de Star Wars ha sufrido un bonito lavado de cara de la mano de Lego. Fíjate en personajes y escenarios, son una buena mezcla entre la película y las piezas.



El juego sigue el argumento de las pelis. ¿Te acuerdas de la fábrica de droides?



El objetivo de las misiones varía desde dar mamporros hasta rescatar a Amidala.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Las piezas de Lego encajan de maravilla en Star Wars.

SONIDO

Te acompaña la música de la peli para darte emoción al asunto.

JUGABILIDAD

Misiones variadas y un montón de personajes para elegir.

DURACIÓN

Los tres Episodios dan mucho juego. Tienes aventura para rato.

TOTAL 88

▲ La originalidad del plan. Los múltiples personajes.

▼ Es algo repetitivo, a pesar de tanto personaje distinto.

VALORACIÓN

«Lego Star Wars» es un soplo de aire fresco en el universo de Obi-Wan y compañía. Además el juego es muy entretenido, y no sólo original gráficamente.

Anakin, Obi-Wan y los demás ya están aquí, los impacientes. Sí, se han dado prisa porque antes incluso de que llegue la última película de Star Wars, tú ya puedes disfrutar de la nueva trilogía, enterita, en GBA. Lego nos trae un juego de acción donde vives la aventura de los tres episodios. Además, toda la galaxia tiene un nuevo estilo: las piezas de plástico de toda la vida.

Originalidad a raudales

Como era de esperar, el "look" estilo Lego ofrece un universo muy

original visualmente, captado con una cuidada vista en 3D. El juego sigue el guión de cada película y tú **controlas los personajes protagonistas de cada escena.** En "La Amenaza Fantasma", por ejemplo, hay fases donde llevas a Jar Jar y a Qui-Gon, y puedes alternar el control. Cuando cambias de uno a otro, las piezas se desmontan y se recomponen con la forma del otro. Original, ¿eh? Pues así con **30 personajes**, y cada uno tiene unas habilidades diferentes. Anakin es experto en el uno contra uno, pero Amidala maneja mejor las peleas a

distancia. Y cuando controles a tus protas, debes fijarte en el objetivo de la misión: no siempre es el mismo. A veces hay que liberar a alguien o derrotar a un número determinado de enemigos. Además, **los escenarios son clavados a los de las pelis** y la música te convierte al minuto en un poderoso Jedi.

Pero este derroche de imaginación y fidelidad a la saga no termina de enganchar porque se hace un poco repetitivo y el control no es del todo cómodo. Aún así, si quieres ser el primero en vivir todas las películas, no pierdas el tiempo, joven padawan.

GAME

PEDIDOS
TEL. 902 17 18 19
www.centromail.es

Servicio a domicilio



¡Dale alas a la batalla!

EXCLUSIVA



COMPRA BATEN KAITOS
Y TE LLEVAS LA
BANDA SONORA GRATIS

Promoción limitada a 12000 Bandas-sonoras solo compatible con PC-CD ROM

BATEN KAITOS™ Las alas eternas y el océano perdido & ©2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

12+

www.pegi.info



En un tiempo en el que la Tierra y el Océano son sólo una leyenda y el mundo no es más que islas que flotan en el aire, dos jóvenes héroes descubren que sus destinos están unidos mientras luchan por salvar su mundo natal.

BATEN KAITOS
Las alas eternas y el océano perdido



BATEN KAITOS™ Las alas eternas y el océano perdido. Sólo para Nintendo Game Cube.



NUEVAS TIENDAS

- JAÉN C. C. La Loma, L-198 Crta. Bailén-Motil, 323 KM 37/7
MADRID Leganés C.C. Parque Sur L-2 Av. Gran Bretaña s/n
VALENCIA C.C. Nuevo Centro L-40 Av. Pío XII, 2-4-6
VALENCIA Xirivella C.C. Gran Tuña, L-147C Pza. Europa s/n

- A CORUÑA A Coruña • C.C. 4 Caminos L.R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 981 143 111 Ferrol • C.C. Odeón L 21 C/ Castelo P. 91-94, 2981 386 480 Santiago de Compostela • C.C. Área Central L17-G C/ Rúa de Lisboa, s/n 981 575 512 ALAVA Vitoria-Gasteiz • C/ Adriano VI, 4 945 134 149 ALICANTE Alicante • C.C. Gran Vía L B-12 Av. Gran Vía s/n 965 249 242 • C.C. Puerta de Alicante L B-48 965 114 186 Elche • C.C. Aljup L B-75 C/ Jacarilla s/n 966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 965 467 959 Torrevieja • C/ Fotógrafo Darblade, 13 965 709 984 ALMERÍA Almería • Av. de la Estación, 14 990 260 643 El Ejido • C.C. El Copo L 106 +107 Crta. de Almerimar, s/n 990 480 230 ASTURIAS Gijón • C.C. Los Fresnos L B-63 C/ Río de Oro, 3 985 151 242 Oviedo • C.C. Los Prados L A-12 C/ Fdez. Ladredo s/n 985 119 994 OVIEDO Parque Principado • C.C. Parque Principado L-11, Autovía A-66 Km 4,5 985 260 717 AVILA Avila • C.C. El Bulevar Av. Juan Carlos I, 45 990 219 108 BALEARES Palma de Mallorca • C.C. Porto Pi-Centro Av. L Gabriel Roca, 54 971 405 573 Ibiza • C/ Via Púnica, 5 971 399 101 Inca • C/ Peláez, 10 971 883 140 BARCELONA Barcelona • C.C. Barcelona-Cloies L A-112 Av. Diagonal, 280 993 860 054 • C.C. La Maguinita L B-31 C/ Casal Asunción, s/n 933 608 174 • C/ Pui Clats, 97 934 126 310 • C/ Pontavenissa, 30 933 023 619 • C/ Sants, 17 933 966 923 • C.C. Diagonal Mar Av. Diagonal, 3 L 3660-3670 993 560 880 Badalona • C.C. Montigall C/ Olot Palme, s/n 993 656 876 Barbes del Vallès • C.C. Baricentro A-18 Crta. N-150, Km 6,7 993 192 097 Hospitalet • C.C. Gran Via 2 L 11 Av. Gran Via, 75-79 993 290 229 Manresa • C/ Alcalde Armengou, 18 993 730 838 • C.C. Carrefour L 12 Av. Pisos Catalans, s/n 993 730 831 Mataró • C/ San Cristófol, 13 993 970 816 • C.C. Mataró Parc C/ Strassburg, s/n 993 596 781 • San Cugat C. C. San Cugat 2 L 35 Crta. S. Cugat Rubí, Km 4 993 746 571 BURGOS Burgos • C.C. Camino de la Plata, 1,7 Av. Castilla y León, 22 994 222 717 CÁDIZ San Fernando • C.C. Bahía Sur L 17/18 C/ Gato Herrera, s/n 996 592 528 CANTABRIA Malilla • C.C. Valle Real L B 4, C/ Alday, s/n 994 252 258 CIUDAD REAL Ciudad Real • C.C. El Parque-Enski L 001 Av. Europa, 45 996 227 354 CÓRDOBA Córdoba • C.C. Zoco Córdoba L 15-A Av. I. M. Martorell, s/n 997 468 076 • C.C. La Sierra C/ Poeta E. Prados, s/n 995 273 331 CUENCA Cuenca • C.C. El Mirador L 60 Av. Mediterráneo, s/n 989 225 031 GIRONA Girona • C/ Emili Grahit, 67 972 224 729 Figueras • C/ Morella, 10 972 675 256 GRANADA Granada • C/ Recojidas, 39 998 266 954 Motril • C/ Nueva, 44 Edif. Radiovisión 998 600 434 GUIPUZCOA San Sebastián • Av. Isabel II, 23 9 343 445 660 Irún • C/ Luis Mariño, 7 994 635 293 HUELVA Huelva • C/ Tres de Agosto, 4 999 253 630 JAÉN Jaén • Pasaje Maza, 7 993 258 210 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas • C.C. La Ballena L 15,2 Crta. General Norte, 12 998 418 218 • C/ de Chel, 309 993 265 040 • C.C. 7 Palmas L 216 Av. Felo Monzón, s/n 998 419 948 • C.C. El Muelle 998 265 416 Fuerteventura • C.C. AMNíca Crta. de Jandía, 11 998 160 072 Lanzarote-Arrecife • C/ Coronel Valls de la Torre, 3 998 817 701 Vecindario • C.C. Alirio L 29 Autovía CC-1 Salda 28 998 792 850 LEÓN León • Av. República Argentina, 25 997 219 084 MADRID Madrid • C.C. Príncipe Pío L-G 28, Pº de la Florida, 2 991 411 664 • C/ Preciados, 34 991 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 991 278 225 • C.C. La Vaguada L T-038 Av. Montleón de Lemos, s/n 913 782 222 • C.C. Las Rosas L 13 Av. Guadalupe, s/n 917 758 882 Alcalá de Henares • C/ Liberos, 17 991 802 692 Alcorcón • C.C. 3 Aguas L 158 Av. San Martín de Valdeiglesias, 22 991 6 924 424 Fuenlabrada • C.C. La Estación L-4, C/ Hungría, s/n 991 677 212 Getafe • C/ Madrid, 27 Posterior 991 6 813 538 Las Rozas • C.C. Burgocentro II L 25 Av. Encarnación, s/n 992 663 838 • Av. Jesús Santos Reen, 4 Ed. Oiscol 992 463 800 Vélez-Málaga • C.C. El Ingenio L B-45 Av. J. Carlos L s/n 992 541 178 Arroyomolinos • C.C. Xanadú L 345 Crta. Estremadura (A 9) Km 23,5 991 6 479 817 MÁLAGA Málaga • C/ Almansa, 14 992 615 292 Fuengirola • C.C. Miramar Local B-26 Av. de la Encarnación, s/n 992 663 838 • Av. Jesús Santos Reen, 4 Ed. Oiscol 992 463 800 Vélez-Málaga • C.C. El Ingenio L B-45 Av. J. Carlos L s/n 992 541 178 MURCIA Murcia • C/ Pasos de Santiago, s/n Ed. Condestable 998 294 704 Cartagena • C/ Alameda de S. Antón, 20 998 321 340 NAVARRA • C.C. Ibarra, L B 24 Crta. Huarte-Oláz, s/n 998 357 429 Pamplona • C/ Pintor Asarta, 7 998 271 806 PALENCIA Palencia • C.C. Las Huertas Av. Madrid, 37 997 970 464 PONTEVEDRA Pontevedra • Av. de Vigo, 1 998 853 624 Vigo • C/ Edoayen, 8 998 432 682 • C.C. Travesía 202 L B-8 Travesía de Vigo s/n 992 326 248 SALAMANCA Salamanca • C/ Toro, 84 992 261 681 SANTA CRUZ DE TENERIFE Tenerife-La Orotava • C.C. La Villa 2 Av. del Norte ITFS, Salda 36 992 326 248 Tenerife • C.C. Meridiano C/ Aurea Diaz Flores s/n. 992 204 350 SEVILLA Sevilla • C.C. Los Arcos L B-5/B-6 Av. Andalucía, s/n 994 675 223 • C.C. Pza. Armas L C-38 Pza. Legión, s/n 994 915 604 TOLEDO Toledo • C.C. Luz del Tajo L-001 A, C/ Río Boladiez, s/n 992 5 233 086 • C.C. Zoco Europa L 20 C/ Viena, 2 992 285 035 VALENCIA Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 996 804 237 • C.C. El Saler L 32-A C/ El Saler, 16 996 334 403 Aldaya • C.C. Bonare L B-352 Crta. N-III Km. 345 996 920 002 VALLADOLID Valladolid • C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 998 221 828 VIZCAYA Bilbao • Pza. Antzibar, 4 994 103 473 Barakaldo • C.C. Max Center C/ Bº Karaga, s/n L A-21 994 970 220 ZARAGOZA Zaragoza • C/ Cádiz, 14 9976 218 271 Zaragoza • C.C. Augusta L 150 Av. de Navarra, 180 9976 312 988 Zaragoza Gran Casa • C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35 996 526 631.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 15 de abril al 15 de mayo. Impuestos incluidos

LAS TIENDAS CON DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!



GUÍA DE COMPRAS

007 TODO O NADA

EA GAMES ▶ Acción 3 D
▶59,95 € ▶1-4 J

Bond protagoniza un película con actores de verdad. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC.

Puntuación 93

ANIMAL CROSSING

NINTENDO ▶ Comunicación
▶59,95 € ▶1-4 J

¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una casa que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

DONKEY KONG

NINTENDO ▶ Musical
▶59,95 € ▶1-4 J

¡TUM-PATAM-TUM-TRUPAC! ¡Prueba a darle a los bongos y no podrás dejarlo hasta pasarte los 31 temas!

Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

NINTENDO ▶ Plataformas
▶59,95 € ▶1 J

Un juego de plataformas que se controla con los bongos de Donkey Kong.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI

ATARI ▶ Lucha
▶59,95 € ▶1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego ha arrasado entre sus fans.

Puntuación 91

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

BANDAI ▶ Lucha 3D
▶59,95 € ▶1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡el juego de lucha definitivo!

Puntuación 94

EL RETORNO DEL REY

EA GAMES ▶ Acción
▶59,95 € ▶1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

FIFA 2005

EA SPORTS ▶ Fútbol
▶59,95 € ▶1-4 J

La segunda entrega de «FIFA» para Cube ofrece mayor realismo gracias a un mejor sistema de control y a unas animaciones que te harán sentir cada

FIFA STREET

EA SPORTS ▶ Fútbol
▶80,95 € ▶1-2 J

La magia de Ronaldinho y otros artistas del fútbol-ilusión, jugando partidos en plena calle. ¡Brutal!

Puntuación 87

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

SQUARE-ENIX ▶ Acción-RPG
▶59,95 € ▶1-4 J

De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

BATEN KAITOS

NAMCO ▶ RPG
▶59,95 € ▶1 J

Namco se ha salido con este pedazo de RPG. Ofrece una calidad visual impresionante, una banda sonora de esas de escuchar hasta en la ducha y un original sistema de combate por cartas. ¡Flipante, absorbente, genial!

Puntuación 96

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Velocidad
▶29,95 € ▶1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER EL PRISIONERO...

EA GAMES ▶ Aventura
▶59,95 € ▶1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

EA GAMES ▶ Simulador de vida
▶84,95 € ▶1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LOS URBZ

EA GAMES ▶ Aventura-comunicación
▶59,95 € ▶1-2 J

Los Sims se «consolterizan» y nos ofrecen una aventura más divertida, controlable y sin tanta estrategia.

Puntuación 92

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Aventura
▶29,95 € ▶1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta «fantasmal» aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO ▶ Carreras
▶59,95 € ▶1-10 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Tablero
▶29,95 € ▶1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Tablero
▶29,95 € ▶1-4 J

Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

MARIO PARTY 6

NINTENDO ▶ Tablero
▶39,95 € ▶1-4 J

¡Menuda fiesta se ha montado el bigotes esta vez! Trae hasta micro con el que interactuar con la consola y el juego. Eso y, claro, 75 nuevos minijuegos que nos van a dejar totalmente flipados. ¡No puedes perdértelo!

Puntuación 96

MARIO POWER TENNIS

NINTENDO ▶ Tenis
▶59,95 € ▶1-4 J

Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR

NINTENDO ▶ Golf
▶59,95 € ▶1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MEDAL OF HONOR RISING SUN

EA GAMES ▶ Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!

Puntuación 93

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)

KONAMI ▶ Espionaje
▶29,95 € ▶1 J

Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, acaba de bajar de precio...

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Aventura 3D
▶29,95 € ▶1 J

«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

METROID PRIME 2 ECHOES

NINTENDO ▶ Aventura 3D
▶59,95 € ▶1-4 J

El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Alucinante!

Puntuación 99

NBA LIVE 2005

EA SPORTS ▶ Baloncesto
▶59,95 € ▶1-4 J

Jugadores y equipos actualizados, nuevos modos de juego y un nivel visual que alcanza cotas máximas.

Puntuación 93

NEED FOR SPEED U. 2

EA GAMES ▶ Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2

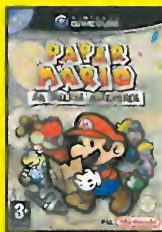
EA SPORTS ▶ Baloncesto
▶65,95 € ▶1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 91

PAPER MARIO LA PUERTA M.

▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶59,95 € ▶1-2 J



¡Mario vuelve a las 2D a lo bestia! Todos los elementos de este genial RPG están hechos de papel, de forma que incluso debemos convertirnos en avión y otras muestras de papiroflexia entre combate y combate.

Puntuación **96**

PIKMIN 2

▶NINTENDO ▶Estrategia
▶59,95 € ▶1-2 J



Si te quedaste con ganas de más, sáciate con dos nuevos tipos de Pikmin y batallas entre Olimar y Luis.

Puntuación **92**

POKÉMON CHANNEL

▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J



Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación **85**

POKÉMON COLOSSEUM

▶NINTENDO ▶RPG Combate
▶59,95 € ▶1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación **98**

PRINCE OF PERSIA 2

▶UBISOFT ▶Acción-plataformas 3D
▶56,95 € ▶1 J



Lo último del Príncipe apuesta decididamente por la acción más agresiva. Movimientos increíbles.

Puntuación **93**

RESIDENT EVIL 4

▶CAPCOM ▶Aventura
▶59,95 € ▶1 J



Es el juego que muchos estábamos esperando. La aventura más terrorífica, increíble, genial e impactante que se ha desarrollado para GC. Si no te fías del "boca a boca" o de los amigos, pruébalo y él te convencerá.

Puntuación **99**

SPIDER-MAN 2

▶ACTIVISION ▶Aventura de acción
▶59,95 € ▶1 J



Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación **87**

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

▶NAMCO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-2 J

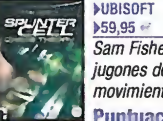


El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación **97**

SPLINTER CELL: CHAOS

▶UBISOFT ▶Aventura
▶59,95 € ▶1-2 J



Sam Fisher vuelve a alucinar a los jugones de Cube con sus sigilosos movimientos, armas y útiles gadgets.

Puntuación **93**

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación **96**

STARFOX ASSAULT

▶NINTENDO ▶Acción
▶49,95 € ▶1-4 J

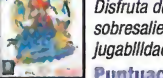


Fox y sus compañeros vuelven a GC con un juego de acción totalmente flipante, unos gráficos de locura y un sonido de primer nivel. Por si fuera poco, tiene un modo versus que puede dar para meses de piques brutales.

Puntuación **95**

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura/plataformas
▶29,95 € ▶1 J



Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación **93**

STAR WARS: REBEL STRIKE

▶LUCASARTS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-2 J



Lo que querías oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación **98**

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa flipar"!

Puntuación **95**

TALES OF SYMPHONIA

▶NINTENDO ▶RPG
▶59,95 € ▶1-4 J



Un gran juego de Rol que ofrece un argumento épico, calidad visual por donde lo mires y, lo más impactante, unos combates en tiempo real en los que pueden participar hasta cuatro amigos. Algo mítico que no debes perderte.

Puntuación **95**

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

▶ACTIVISION ▶Skate
▶59,95 € ▶1-2 J



Llegan más escenarios para "pullir" y un nuevo modo de juego que "obliga" a hacer el loco con Tony y Bam.

Puntuación **92**

TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA

▶EA GAMES ▶Aventura-plataformas
▶29,95 € ▶1-4 J



Una aventura al estilo de los clásicos, pero variadita: pilotos submarinos, jeeps, helicópteros... ¡hasta mechas!

Puntuación **90**

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶56,95 € ▶1-4 J



Vive toda la Champions League con el juego de fútbol más realista y entretenido del momento.

Puntuación **93**

UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

▶ACTIVISION ▶Aventura 3D
▶44,95 € ▶1 J



Descubre las divertidas aventuras de estos tres huérfanos que van a arrasar en libros, cine y juego.

Puntuación **90**

ZELDA FOUR SWORDS

▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶59,95 € ▶1-4 J



¿Quieres probar algo totalmente nuevo? Pues llama a tres amigos con GB Advance y adentraros en un clásico Zelda en el que todos debéis pensar, ser hábiles y cooperar. Pruébalo y no jugarás a otra cosa hasta terminar con él. Fijo.

Puntuación **96**

WARIO WARE

▶NINTENDO ▶Microjuegos
▶29,95 € ▶1-16 J

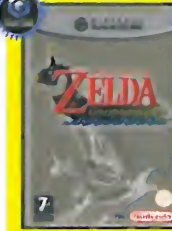


¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación **93**

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶29,95 € ▶1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación **100**

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. STARFOX ASSAULT
4. 007 TODO O NADA
5. MEDAL OF HONOR

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 2005
2. MARIO POWER TENNIS
3. UEFA CHAMPIONS LEAGUE
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
5. FIFA STREET

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. RESIDENT EVIL 4
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILLENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
4. LOS URBZ
5. DONKEY KONGA

GUÍA DE COMPRAS

ADVANCE WARS 2

NINTENDO ▶ Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

ADVANCE GUARDIAN HEROES

UBISOFT ▶ Acción
▶44,95 € ▶1-4 J

Esta original mezcla de acción y RPG va a dar mucho que hablar. Si eres fan de las luchas trepidantes...

Puntuación 90

BANJO-PILOT

THQ ▶ Carreras
▶39,95 € ▶1-4 J

Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.

Puntuación 89

BOB ESPONJA LA PELICULA

THQ ▶ Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

¿Te mola Bob, a que sí? Pues con este juego va a descubrir su mejor cara. ¡Plataformas divertidísimo!

Puntuación 87

CT SPECIAL FORCES 3

LSP ▶ Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a saltar adrenalina!

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY

NINTENDO ▶ Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2

NINTENDO ▶ Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DONKEY KONG KING OF SWING

NINTENDO ▶ Plataformas-Puzzle
▶39,95 € ▶1 J

El desafío de Donkey reúne ingenio, habilidad, plataformas y puzzles difíciles. Además te divertirá a tope.

Puntuación 90

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

BANDAI ▶ Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

EL RETORNO DEL REY

EA GAMES ▶ Acción-aventura
▶49,95 € ▶1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...

Puntuación 91

FIFA 2005

EA SPORTS ▶ Fútbol
▶49,95 € ▶1-2 J

La saga salta a la tercera dimensión logrando unos efectos visuales de escándalo y un control casi perfecto.

Puntuación 95

FINAL FANTASY I & II

NINTENDO ▶ RPG
▶39,95 € ▶1 J

Todo el encanto de dos RPG clásicos con un buen lavado de cara y otras novedades jugables exclusivas.

Puntuación 93

LA NOVEDAD DEL MES KINGDOM HEARTS

SQUARE-ENIX ▶ RPG-Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Un título que une aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protas son famosos personajes de Disney y Final Fantasy.

Puntuación 96

FINAL FANTASY TACTICS

NINTENDO ▶ RPG
▶39,95 € ▶1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM

NINTENDO ▶ Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND

NINTENDO ▶ Velocidad
▶44,95 € ▶1 J

Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.

Puntuación 91

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

NINTENDO ▶ RPG
▶36,95 € ▶1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

HAMTARO RAINBOW RESCUE

NINTENDO ▶ Aventura
▶39,95 € ▶1 J

La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.

Puntuación 83

HARRY POTTER 2

EA GAMES ▶ Aventura
▶41,95 € ▶1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

HARRY POTTER 3

EA GAMES ▶ RPG
▶46,95 € ▶1 J

El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.

Puntuación 90

KIRBY NIGHTMARE

NINTENDO ▶ Plataformas
▶36,95 € ▶1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

NINTENDO ▶ Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡jallí estarán!!

Puntuación 93

LA TERCERA EDAD

EA GAMES ▶ Estrategia-Rol
▶49,95 € ▶1-2 J

Un nuevo Señor de los Anillos con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.

Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA

NINTENDO ▶ Aventura-RPG
▶19,99 € ▶1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavado a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 94

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

EA GAMES ▶ Simulador de vida
▶49,95 € ▶1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST

NINTENDO ▶ RPG
▶39,95 € ▶1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja titeres con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

NINTENDO ▶ Acción-RPG
▶39,95 € ▶1 J

Link vuelve a la actualidad con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeño mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

LOS URZ

EA GAMES ▶ Aventura-comunicación
▶49,95 € ▶1 J

Consigue labrarte una buena reputación en esta aventura donde destaca la variedad de objetivos.

Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

NINTENDO ▶ Golf-RPG
▶39,95 € ▶1-4 J

Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 94

MARIO KART SUPER CIRCUIT

NINTENDO ▶ Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO VS DONKEY

NINTENDO ▶ Plataformas-puzzle
▶39,95 € ▶1 J

Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! Lo único que quizá es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

MARIO & LUIGI

NINTENDO ▶ RPG
▶44,95 € ▶1-2 J

Buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 94

MEDAL OF HONOR

EA GAMES ▶ Acción
▶49,95 € ▶1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METROID FUSION

NINTENDO ▶ Aventura
▶44,95 € ▶1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

METAL SLUG ADVANCE

SNK PLAYMORE ▶ Acción
▶44,95 € ▶1 J

Un explosivo arcade de acción, traído directo de las recreativas. Tiene ritmo y buen nivel técnico.

Puntuación 90

METROID ZERO MISSION

NINTENDO ▶ Aventura
▶39,95 € ▶1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos «made in GBA».

Puntuación 93

POKÉMON PINBALL

NINTENDO ▶ Pinball
▶39,95 € ▶1 J

Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKÉMON ROJO Y VERDE

NINTENDO ▶ Aventura-RPG
▶49,95 € ▶1-5 J

¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKÉMON RUBI Y ZAFIRO

NINTENDO ▶ RPG
▶44,95 € ▶1-4 J



Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

EA GAMES ▶ Carreras
▶49,95 € ▶1-2 J

Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

UBISOFT ▶ Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

La vista isométrica se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3

SEGA ▶ Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY

SEGA ▶ Pinball
▶49,95 € ▶1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION ▶ Acción
▶49,95 € ▶1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

UBISOFT ▶ Acción
▶44,95 € ▶1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS: EPISODIO 3

UBISOFT ▶ Beat'em UP
▶44,95 € ▶1-2 J

Si quieres un Beat'em up de los de antes con un argumento del futuro, prueba con Qui-Gon y Anakin.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE

NINTENDO ▶ Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL

NINTENDO ▶ Pinball
▶39,95 € ▶1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO ▶ Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J

Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

NINTENDO ▶ Plataformas
▶19,99 € ▶1-2 J

El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformas. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO ▶ Plataformas
▶37,95 € ▶1-4 J

El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA

SQUARE ENIX ▶ RPG-acción
▶39,95 € ▶1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juego de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

TAK 2

THQ ▶ Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

Tak vuelve a la acción con más magia que nunca y 54 niveles llenos de acción y plataformas.

Puntuación 86

WARIO LAND 4

NINTENDO ▶ Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

NINTENDO ▶ Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITAT.

NINTENDO ▶ Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

Una plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 94

YOSHI'S ISLAND

NINTENDO ▶ Plataformas
▶44,95 € ▶1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

- 1 SUPER MARIO ADVANCE 4
- 2 DONKEY KONG COUNTRY 2
- 3 DONKEY KONG KING OF SWING
- 4 KIRBY & THE AMAZING MIRROR
- 5 SUPER MARIO BROS.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

- 1 POKÉMON RUBI Y ZAFIRO
- 2 POKÉMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
- 3 LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
- 4 GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
- 5 KINGDOM HEARTS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

- 1 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- 2 CT SPECIAL FORCES 3
- 3 MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
- 4 STAR WARS: EPISODIO 3
- 5 METAL SLUG ADVANCE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

- 1 FIFA 2005
- 2 F-ZERO GP LEGEND
- 3 MARIO KART
- 4 MARIO GOLF ADVANCE TOUR
- 5 HAMTARÓ HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

- 1 MARIO VS DONKEY
- 2 POKÉMON PINBALL
- 3 LOS URBZ
- 4 SUPER MARIO BALL
- 5 BANJO-PILOT



Acabamos de una vez con el juego más prodigioso de GBA.

KINGDOM HEARTS

- ▶ Trucos y consejos para dominar los combates de cartas.
- ▶ Estrategias fáciles para acabar con todos los enemigos.
- ▶ Guía de Sleights, magias e invocaciones de los dos héroes.

LOS PRIMEROS TRUCOS

Es importante que conozcas las reglas de las barajas antes de meterte a combatir. Cómo usarlas, cómo sacar movimientos especiales, qué tipos de cartas manejarás... Estúdiatelo antes de empezar.



Reglas de Combate

La lucha es el elemento más importante y trabajado de todo el juego, y por eso tienes que conocer perfectamente todas las posibilidades una vez te metas en combate. [1]

Las peleas se desarrollan con una baraja de cartas de diferentes clases y potencia. El número de cada una determina el poder, y el color, la clase.

- Rojo: Ataque.
- Verde: magia y objetos.
- Azul: invocación.

USO Y RECARGA DE LA BARAJA: Utilizando tus cartas, y siempre que sean de un número más alto que las de tus rivales, encadenarás golpes y ataques mágicos hasta que se vacíe la baraja. Usa los botones R y L

para moverte por la baraja y así seleccionar carta en cada momento.

En cuanto te quedes sin cartas colócate sobre una de color negro con un número encima y mantén presionado el botón de ataque para volver a llenar la baraja. [2]

ROMPER CARTAS: Si durante la lucha tu rival y tú utilizáis una carta con el mismo número, ambas se anularían y no habría ataque. En caso de que tu carta fuera de mayor, serías tú quien efectuara el ataque. [3]

Si la carta que utilizas es de valor 0, podrás romper cualquier tipo de ataque enemigo, pero siempre la tienes que utilizar después de él, o su valor puede ser superado por cualquier otra carta.

COMBOS Y SLEIGHTS: Para realizar combos y los movimientos especiales llamados Sleights, tienes

que almacenar tres cartas de un valor determinado y luego utilizarías juntas. Colócate sobre la carta que deseas guardar y pulsa L+R. Cuando tengas las 3 seleccionadas vuelve a presionar L+R para usarlas.

Cada vez que realices uno de estos movimientos, la primera carta que has almacenado desaparecerá, y no la

recuperarás hasta el siguiente combate. Así que debes pensártelo muy bien antes gastar todas tus cartas en combos, ya que podrías meterte en una situación muy comprometida. [4]

! Los Sleights se van aprendiendo a medida que subes de nivel. Toma nota.

LAS CARTAS MÁS IMPORTANTES

- **SOMBRA:** Aumenta el valor de todas tus cartas.
- **JAFAR:** Impide que el enemigo rompa tus cartas.
- **FANTASMA BU.:** Absorbe HP del enemigo cuando le atacas.
- **LADO OSCURO:** Copia la carta que tu enemigo está usando.
- **DRAGÓN MALÉFICO:** Sacrifica la recarga para potenciar el ataque.
- **HADES:** Aumenta la potencia de ataque con poco HP.
- **RIKU:** Mantiene las tres cartas para hacer nuevos Sleights.
- **AXEL:** Utiliza cartas cuando estás sufriendo daño.
- **LARXANE:** Aumenta la velocidad.
- **VINXEN:** Te revive al llegar a 0.



5 **CARTAS DE MAGIA E INVOCACIONES:** Sirven para aumentar la potencia de los hechizos. Puedes realizar un combo con 2 o 3 cartas del mismo tipo. También conseguirás buenos resultados si **juntas una carta de magia con dos de ataque.**

7 **CARTAS ESPECIALES:** Como las que obtendrás tras luchar contra algunos enemigos finales, o en el interior de algunos cofres, o en la tienda de Moguri, tan solo podrás usarlas una vez por combate y tendrás que acceder a ellas presionando Select. **[5]**

Creación de Habitaciones

A la hora de abrir las distintas puertas del castillo tendrás que utilizar las cartas que te dan los enemigos cuando los venzas, y también otras especiales que te las entregarán los personajes que te cruce en la aventura.

Igual que las cartas de combate, éstas también se dividen en distintos colores, y según cuál de ellas utilices para abrir una puerta, la sala que se creará a continuación tendrá sus propias características.

8 **CARTAS ROJAS:** Hacen referencia al tipo de enemigos que vas a encontrarte: normales, débiles, poderosos, rápidos, o incluso dormidos.

9 **CARTAS VERDES:** Se refieren a tus estados dentro de la habitación, que te proporcionan ventaja de fuerza o velocidad frente al enemigo.

10 **CARTAS AZULES:** Gracias a ellas podrás descansar de tanto en tanto, ya

que son las responsables de crear salas para guardar la partida: salas donde comprar y vender cartas a un Moguri, y otras que ocultan tesoros muy valiosos, aunque estas últimas pueden estar habitadas por enemigos (eso dependerá de la carta) **[6]**

1 **Las cartas rojas, verdes y azules** las conseguirás como recompensa al ganar los combates. Conviene que tengas una amplia colección, incluyendo varias cartas por cada número. Así podrás abrir cualquier puerta en cualquier momento.

2 **CARTAS AMARILLAS:** Tres de ellas abren las salas especiales que hay en cada piso, y te las dan los personajes siguiendo el guión.

Aparte existe otra carta llamada **Llave Recompensa** con la que abrir salas secretas que hay en la mayoría de pisos, en las que encontrarás cartas raras. Estas Llaves Recompensa tan solo las podrás conseguir como premio en los combates que ganes, en los pisos superiores del castillo. **[7]**

Los pisos del castillo

Cada uno de los pisos tiene una distribución diferente, que no está relacionada con el mundo que crees en cada momento; a excepción de 100 Acres, zona en la que solo hay que caminar de un extremo a otro. **[8]**

Por ejemplo, tanto si eliges empezar por El Coliseo, o por Agrabah, la situación de las habitaciones será exactamente la misma. **[9]**

En cada piso debes visitar las salas especiales (en el mapa de color dorado) para seguir el hilo de la historia. **[10]**

CONSEJOS PRÁCTICOS

Si no quieres tener problemas, lee esto

- A** **LUCHA** contra todos los enemigos que puedas. De este modo subirás tu nivel muy deprisa, y almacenarás una amplia variedad de cartas.
- B** Intenta **UTILIZAR CARTAS QUE TE FAVOREZCAN** a la hora de luchar, y deja las peores para abrir las puertas especiales.
- C** **GOLPEA Y SALTA** en todos los objetos que puedas para encontrar puntos de vida (esferas de color verde) o puntos Moguri (color rojo) para comprar cartas. **[A]**
- D** Utiliza **UNA CARTA AZUL** para guardar la partida antes de los enemigos finales. Así evitarás tener que repetir todos los combates.
- E** Utiliza cartas en las puertas que ya hayas abierto para **CAMBIAR LA SIGUIENTE SALA**. Esto puede irte bien si la sala a la que llegas te parece demasiado difícil, o si ya has eliminado a todos los enemigos y quieres seguir luchando.
- F** Coge todas las piedras que dejan caer los enemigos al ser fulminados. Así no perderás ni un **PUNTO DE EXPERIENCIA**. **[B]**
- G** Coloca las cartas de la baraja **DE FORMA ESTRATÉGICA** para que puedas seleccionar fácilmente las cartas más importantes, como cura o las cartas con valor 0. **[C]**
- H** Utiliza las **CARTAS DE INVOCACIÓN** que recoges durante las luchas en cuanto tengas ocasión, porque de todos modos las perderás al finalizar el combate.
- I** Si las cosas no te están saliendo bien, corre hacia izquierda o derecha para **ESCAPAR DE LA ZONA DE COMBATE**. **[D]**



MOVIMIENTOS

Los Sleights de Sora, magias e invocaciones

A continuación encontrarás todos los Sleights que realizará Sora durante la aventura, así como las invocaciones y magia más importantes.

SLEIGHTS



■ Sliding Dash

- Descripción: Realiza un ataque deslizante en línea recta, golpeando a todos los enemigos que se encuentren en el suelo. [A]
- Necesitas: Tres cartas de ataque del mismo tipo. Entre 10 y 15 puntos.

■ Blitz

- Descripción: Realiza un triple combo.
- Necesitas: Tres cartas de ataque de diferente tipo. Entre 10 y 15 pts.

■ Stun Impact

- Descripción: Aturde a los enemigos cercanos de un golpe.
- Necesitas: Tres cartas de ataque del mismo tipo. Entre 20 y 23 puntos



■ Zantetsuken

- Descripción: Rompe una carta que ya no se podrá recargar hasta el final del combate. [B]
- Necesitas: Tres cartas de ataque. Valor total de 0 o 27 puntos.



■ Strike Raid

- Descripción: Lanza la espada llave en línea recta dañando y paralizando al enemigo. [C]
- Necesitas: Tres cartas de ataque. Entre 24 y 26 puntos.

■ Sonic Blade

- Descripción: Presiona el botón A para obtener 6 ataques adicionales.
- Necesitas: Tres cartas de ataque de distinto tipo. Entre 20 y 23 puntos.



Si valoras tu vida, huye. Antes de que sea demasiado tarde.



Fingida ignorancia, no?



LA GUÍA, PASO A PASO

Vamos a ayudarte a rescatar a Naminé, a recuperar los recuerdos de tus compañeros y sentimientos hacia ellos... ¡a terminar esta aventura mágica!

LOS RECUERDOS DE SORA

Tras una frenética lucha contra la oscuridad, que estaba dispuesta a apoderarse del mundo, no hay ni un momento para descansar. Tienes que ponerte en marcha para que tus propios recuerdos no se borren para siempre.

Ciudad de Paso

Tras el tutorial de combate usa la carta que acabas de obtener para abrir la puerta. Continúa realizando las acciones que se te indican, hasta encontrarte con León en la primera sala especial, que abrirás con la llave de comienzo.

En este momento aprenderás a realizar breaks y combos. Después de la lucha obtendrás la carta Simba. Sigue a través de las salas hasta llegar a la última sala especial donde te espera un enemigo enorme. [11]

■ GUARDIÁN ARMADURA: Es un rival de ataques lentos y poco contundentes. Para esquivar sus manotazos o patadas tan solo tienes que alejarte de él, y si ves que va a golpear con fuerza el suelo, salta.

Para derrotarlo tienes que eliminar todas las partes de su cuerpo, atacando sin parar, antes de poder dañar el cuerpo central.

Si usas una carta de Mickey, habrá un momento en el que golpear a la armadura con total impunidad. [12]

Castillo del Olvido

Antes de poder continuar al siguiente piso, un singular personaje te estará esperando para darte la bienvenida al castillo. Mira de quién se trata...

■ AXEL: Sus ataques son muy rápidos, pero bastante débiles. De vez en cuando empleará un Sleight para crear un gran muro de fuego con el que atacarte. Tranquilo, tú rómpelo con una carta superior y sigue atacándole hasta que caiga.

Al final obtendrás varias cartas mundo, con las que poder seguir la aventura, además de la carta fuego.

Agrabah

En cuanto entres en la ciudad te verás envuelto en un pequeño combate. Muy bien, pues deshazte de los enemigos y ve hasta la primera sala especial. Después de la conversación sigue hasta la siguiente sala especial y usa la llave guía para abrirla. [13]

Jasmine se encuentra en un apuro y tendrás que salvarla de las garras

enemigas. Después, tras conseguir la carta éter, el malvado Jafar le quitará la lámpara mágica a Aladdin y huirá. Ve hasta la última sala especial para enfrentarte con él.

■ JAFAR: El combate se desarrolla sobre tres plataformas que suben y bajan continuamente. Los ataques de Jafar se limitan a golpear el suelo si estás cerca, lanzar un rayo sobre Sora, (ambos ataques los puedes evitar saltando hacia otra plataforma) y arrojar una roca incandescente. Este último ataque es el más fuerte de todos y lo mejor es romperlo con una carta de igual o mayor valor antes de que te golpee.

Para acabar con Jafar no tendrás que atacar al genio sino a su pájaro, que está revoloteando por la parte superior sosteniendo la lámpara mágica. Elimínalo y derrotarás al genio. Además obtendrás la carta Jafar, y después la carta Genio. [14]

Wonderland

Alguien ha robado los recuerdos de la reina de corazones y ella le echará las culpas al más inocente del reino. [15]

En la primera sala especial tendrás que resolver la escena a mamporros. Utiliza golpes normales y no tendrás problemas para acabar con los soldados de la reina. Además te llevarás una carta soldado. [16]



Poco después, en la segunda sala especial un misterioso gato te dará la llave verdad, con la que abres la última sala especial, donde te espera un nuevo combate contra...

► **MAESTROMAGO:** Es tan alto, que tendrás que saltar hacia su estómago, porque allí está su punto débil. Usa ataques normales, evita realizar sleights que golpeen a ras del suelo, y esquiva sus bolas de fuego corriendo por la habitación. También tienes que estar pendiente de sus golpes, y saltar en cuanto vaya a realizar uno.

Si consigues una carta de Mickey podrás hacer aparecer una gran mesa que te permitirá colocarte justo delante de su punto débil, y atacarle con mayor facilidad. Obtendrás la carta maestromago. [17]

El Coliseo

Cloud, engañado por Hades, va a participar en el torneo para derrotar a Hércules. Cuando consigas la llave guía, después de la conversación con Phil en la primera sala especial, ve a la segunda para enfrentarte a Cloud.

► **CLOUD:** Debido a su rapidez de ataque y a sus potentes espadas, no tienes que bajar la guardia en ningún momento.

Esquiva todos sus ataques normales sin responder, ya que suele romper tus cartas con facilidad. Cuando realice un Slight, podrás esquivar el golpe, o si lo prefieres usar una carta 0 para anularlo.

Llegará el momento en que haya perdido la mayoría de sus cartas realizando combos, y se tendrá que recargar con frecuencia. Aprovéchalo para recuperar tu barra de vida y atacar con tus mejores golpes.

Obtendrás la carta g-potion y la llave verdad.

Situado en la última sala especial, el maléfico Hades intentará derrotar a Herc, pero tú se lo impedirás en el último momento con uno de esos combates épicos.

► **HADES:** Sigue el mismo método que antes hasta que se quede sin cartas, pero ahora ten más cuidado ya que es más rápido y fuerte que Cloud.

Al involucrarse en llamas adquirirá una velocidad muy alta, y sus golpes serán difíciles de esquivar. Cuando avance hacia ti con magia de fuego, o intente lanzarte una esfera llameante, rompe su ataque con una carta 0.

Cuando se quede sin cartas, aprovecha el momento en el que se recarga para atacarle. Obtendrás la carta Hades, y la carta Cloud. [18]

Monstro

Pinocho y Geppeto están atrapados en el interior de una ballena. Tras hablar con pinocho, y más tarde con Geppeto en la primera sala especial, ve a la siguiente para el primer combate.

► **CAJA PARÁSITO:** El entorno en el que se desarrolla el combate no es muy agradable, ya que el suelo es de ácido corrosivo: si te toca, caes. Así que sitúate sobre las plataformas móviles para golpearle usando cartas normales y de invocación.

Sus ataques son bastante lentos y se pueden evitar fácilmente. Fíjate en el movimiento de sus brazos y podrás distinguir si va a realizar un golpe en el suelo, o si absorbe ácido del suelo para luego escupirlo. Si estás en el lado izquierdo de la zona también se balancea sobre sus brazos para

golpearlo, rompe sus ataques y lo derrotarás sin problemas.

Las cartas de Mickey te hacen flotar sobre el ácido, poniendo las cosas más fáciles. Obtendrás la carta parásito y la llave verdad. [19]

En la última sala especial, para poder salir del interior de la ballena tendrás que realizar un combate vertiginoso.

► **SINCORAZÓN:** Tu meta es llenar lo más rápido posible la barra situada en la parte superior derecha de la pantalla, marcada por una ballena. Para conseguirlo tienes que eliminar a los sin corazón a toda velocidad. Evita los ataques mágicos o invocaciones, ya que requieren mucho tiempo, y usa sólo ataques físicos.

Cuando la barra se llene, la ballena escupirá a sus inquilinos y te llevarás la carta dumbó. [20]

Halloween Town

Jack te dará la bienvenida a su pueblo de la mejor manera, o sea dándote un buen susto. Tras el combate contra un pequeño grupo de sincorazón, ganarás la carta de Jack, Terror, y la llave de comienzo. Dirígete hasta la primera sala especial. [21]

El doctor Flinkenstein ha creado una poción para recuperar los recuerdos, pero se la han robado. Ve a la segunda sala especial para conocer al hombre del saco, y persíguelo hasta la tercera sala especial. [22]

► **OOGIE BOOGIE:** El escenario de combate se divide en dos zonas: arriba está el enemigo, y abajo tú.

Para atacar a Oogie tienes que romper tres de sus ataques en los que utiliza dados (y siempre son cartas del número 7). De este modo la verja que

MOVIMIENTOS



■ Ars Arcanum

● Descripción: Realiza una combinación de golpes saltando sobre un enemigo. [D]
● Necesitas: Tres cartas de ataque. Entre 1 y 6 puntos.



■ Trinity Limit

● Descripción: Con la ayuda de tus compañeras, realizas un ataque de gran potencia que daña a todos los enemigos. Se consigue en la última planta del castillo. [E]
● Necesitas: 1 carta de ataque, otra de Goofy y otra de Donald.



■ Ragnarok

● Descripción: Dispara muchos rayos de energía en la dirección que le indiques. [F]
● Necesitas: Tres cartas de ataque. Entre 7 y 9 puntos.

INVOCACIONES



■ Cross-Slash

● Descripción: Cloud ataca al enemigo con un combo de tres golpes. [G]
● Cartas necesarias: Cloud, Cloud.

■ Feroocious Lunge

● Descripción: Bestia atravesará la zona de combate arrojando al enemigo.
● Cartas necesarias: Bestia, Bestia.

■ Flare Breath

● Descripción: Mushu usará su aliento de fuego contra los enemigos próximos.
● Cartas necesarias: Mushu, Mushu.

MOVIMIENTOS



Goofy Tornado

● Descripción: Goofy usa su escudo contra los enemigos que estén próximos. [H]

● Cartas necesarias: Goofy.

Idyll Romp

● Descripción: Bambi corre por la zona de batalla confundiendo al enemigo. [I]

● Cartas necesarias: Bambi, carta ataque, carta ataque.



Omnislash

● Descripción: Cloud ataca al enemigo desde el aire.

● Cartas necesarias: Cloud, Cloud, Cloud.

Paradise

● Descripción: Bambi deja caer esferas de HP por el escenario.

● Cartas necesarias: Bambi, Bambi.

Splash

● Descripción: Dumbo proyecta un potente chorro de agua contra el enemigo. [J]

● Cartas necesarias: Dumbo, Dumbo.



Twinkle

● Descripción: Campanilla restaura la barra de vida durante unos segundos.

● Cartas necesarias: Campanilla, Campanilla.

MAGIA

Aeroga

● Descripción: Ataque con elemento aire que afecta a gran parte de la zona de combate.

● Cartas necesarias: Aire, Aire, Aire

Blizzaga

● Descripción: Ataque con elemento hielo muy potente. [K]

● Cartas necesarias: Ventisca, Ventisca



os separa desaparecerá y tendrás un momento durante el cual podrás atacar sin problemas. Tan solo debes tener cuidado con unas cuchillas que utiliza de vez en cuando, e impedir que se recargue la barra de vida. Obtendrás la carta Oogie. [23]

Castillo del Olvido

De vuelta al castillo, la compañera de Axel te atacará por sorpresa, pero al menos te hará recordar algo muy importante.

☑ **LARXENE:** Es un rival muy rápido y con muchos ataques, casi todos mágicos. Sus cartas son de números muy altos, por lo que la mayor parte del tiempo tendrás que esquivar sus ataques físicos, los proyectiles de rayo (rodando por el suelo), y su Sleight más potente: un rayo que te paralizará unos segundos (salta en dirección contraria para que no te alcance).

Aprovecha el momento que recarga su baraja para atacarla y rellenar vida. Obtendrás la carta rayo y más cartas mundo. [24]

Atlantica

Te encuentras bajo el mar, en la ciudad sumergida del rey Triton y la princesa Ariel. Ve a la primera sala especial para hablar con Sebastián, y a la segunda para enterarte de qué le pasa a Ariel.

Cuando llegues a la tercera sala especial, Úrsula estará esperando a Ariel para liberar a su pequeño amigo, y también para algo más.

☑ **ÚRSULA:** Primero tienes que deshacerte de uno de sus tentáculos y después alcanzar su cabeza dando un buen salto.



La mecánica del combate es siempre la misma, pero no te despistes. Sus ataques consisten en lanzar potentes rayos, escupir burbujas de aire que invierten la dirección del pad, y un potentísimo rayo que sale de su boca. Lo mejor para evitarlos es usar una carta de mayor valor o correr hacia otro lado.

Las cartas de Mickey te van a ser muy útiles, ya que eliminarán los tentáculos y pondrán la cabeza de Úrsula a ras de suelo unos segundos. Obtendrás la carta Úrsula. [25]

Castillo del Olvido

Por fin has encontrado a tu amigo, aunque no se alegra de verte.

☑ **RIKU:** Sus ataques son solo físicos y no hace combos, por lo que siempre tiene las mismas cartas. Igual que él, tú tampoco deberías usar Sleights para no quedarte sin cartas. Esquiva o anula sus embestidas y atácale con golpes normales, y algunas invocaciones (Cloud te será útil) hasta derrotarlo. Obtendrás carta Aire. [26]

Never Land

Parece que Sora y sus compañeros no recuerdan el peligroso barco pirata del capitán Garfio. Sigue a campanilla hasta la primera sala especial, donde está Peter Pan, y continúa hasta la segunda para rescatar a Wendy.

Una rabieta de Peter impide que la rescatéis, y tienes que llegar hasta la tercera sala especial para verte las caras con Hook.

☑ **HOOK:** Es un enemigo muy peligroso, por la potencia de sus ataques. Tienes que estar pendiente

de sus movimientos, y romper cualquier sleight con una carta 0. Sus ataques pueden ser un peligroso combo con la espada o varios paquetes bomba. Por otro lado, los continuos movimientos del barco pueden dificultarte las cosas, y las numerosas cartas 0 de Hook pueden ponerte contra las cuerdas.

Utiliza cartas cura, y atácalo mientras recarga su baraja. Obtendrás la carta Hook.

Castillo del Olvido

De vuelta al castillo, Riku sigue enfadado contigo y no te dejará continuar tu visita.

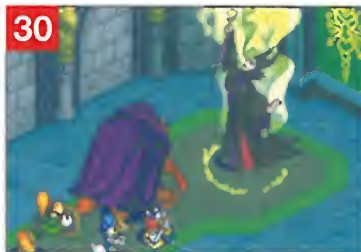
☑ **RIKU:** A los ataques normales de antes le tienes que añadir un sleight que lanza una bola de energía perseguidora. Cuando vaya a realizar el ataque, corre o rueda hacia la parte de escenario que queda a su espalda, y no te alcanzará.

En el momento que la baraja de Riku se vaya acabando, utiliza la misma técnica de antes para derrotarlo. Aprenderás Telepor.

100 Acre Wood

Pooh ha perdido a sus amigos, pero tú le ayudarás a dar con su paradero y de paso, conseguir recompensas. [27]

⚠ **Para controlar al pequeño Oso** utiliza el botón R para hacer que te siga, y ojo con el volumen de miel que tiene su tarro. Evita que se vacíe o de lo contrario tendrás que esperar un buen rato hasta que se rellene mientras el bueno de Pooh se echa una cabezadita. [28]



Sigue el camino hasta el primer bote de miel, y haz que Pooh se lo coma. Súbete en el carro de madera junto con el oso para romperlo, y continúa hasta IPuerquito (haz que Pooh se cruce en su camino), que te enseñará confu.

Un poco más abajo haz que el oso coja 6 globos a la derecha del camino, y conseguirás la carta Spellbinder.

Sigue caminando y haz caer al oso en un agujero junto a varias pisadas. Roo te dará un elixir.

Continúa hacia abajo hasta un burro, habla con él y sigue. Haz pasar a Pooh cerca del avispero de la derecha. Corre delante de las avispas para devolverle el rabo al burro, y aprenderás Bind.

Junto al avispero hay cuatro troncos. Habla con Roo y haz que Pooh salte los troncos. Aprenderás Idyll Romp. [29]

Sigue y verás una serie de troncos de distintos tamaños en dos tandas, primero 12 y luego 5. **Entiérralos por completo usando tu llave espada** y aparta a Pooh del camino. En cuanto veas varias coles rodando por el camino, golpéalas hasta amontonar 14. Aprenderás Synchro.

Al final del camino, Pooh te dará la carta Bambi.

Hollow Bastión

Bella y Bestia está discutidos por culpa de la bruja Maléfica. Hasta que no llegues a la tercera sala especial no averiguarás lo que pretendes hacer con los corazones de tus amigos. [30]

▣ **DRAGÓN MALÉFICO:** Para pelear debes contar con varias cartas cura en tu baraja. Sus ataques pasan por dar golpes al suelo, ataques físicos, y escupir fuego, que a su vez puede separarse en pequeños focos y perseguirte.

Su punto débil es la cabeza, así que la carta de Mickey te será de gran ayuda porque hace aparecer dos grandes rocas que te sitúan bajo su boca. Usa ataques normales y obtendrás dragón maléfico. [31]

Castillo del Olvido

Un nuevo inquilino del castillo vendrá a darte la bienvenida, y parece que tiene que ver con la forma de pensar de Riku.

▣ **VIXEN:** Sus principales ataques son físicos y un sleight mediante el que puede congelarte durante unos segundos y restarte bastante vida. Pero lo más importante es su gran defensa, gracias a la cual podrá evitar cualquier golpe que le des de frente. Dale con cartas normales por la espalda mientras se desplaza volando de un sitio a otro, y usa magia fuego y a Cloud para burlar su defensa. Obtendrás la carta Mega-Eter.

Twinlight Town

Ni Sora ni sus compañeros parecen recordar esta ciudad. Dirígete hasta la única sala especial para enfrentarte nuevamente con Vixen.

▣ **VIXEN:** Ojo, sus ataques son mucho más numerosos y potentes. Puede realizar golpes físicos de gran potencia, congelar partes del terreno de combate y crear estalagmitas que te persiguen hasta impactarte. Trata de esquivar sus ataques hasta que se quede sin cartas, ve curando tus heridas, y usa la magia fuego, golpes físicos y a Cloud para derrotarlo. Si realizas todo esto correctamente, ten por seguro que te llevarás a casa la carta Vixen. [34]

Castillo del Olvido

Riku comparte los que Sora creía que eran sus recuerdos más importantes, y no está dispuesto a aceptar que sea él, el que está equivocado.

▣ **RIKU:** el combate es igual que el que ya disputaste, pero ahora su barra de vida es más grande. Rueda por el suelo hacia Riku para esquivar su Dark Firaga y arróllalo con tus cartas de ataque e invocación más fuertes. Obtendrás la carta mega-poción. [35]

Destiny Islands

Has regresado a casa y todo el mundo se acuerda de ti. Incluso en la primera sala especial encontrarás a Riku como si fuera tu mejor amigo. Avanza hasta la segunda sala especial para enfrentarte a un poderoso enemigo. [36]

▣ **LADO OSCURO:** A pesar de su kilométrica barra de vida, sus ataques no son muy peligrosos: utiliza cartas por debajo del 7 que pueden romperse con facilidad. Sus ataques son golpear el suelo con fuerza (salta para esquivar la honda expansiva) lanzar bolas de energía desde el corazón y desde el cielo, y por último hundir el brazo en el suelo mientras hace aparecer sincronizaciones. Salta hacia su cabeza y golpea con tus cartas más potentes. Al finalizar conseguirás Lado Oscuro y Oathkeeper.

Castillo del Olvido

Realmente se está haciendo pesado el amigueto de Sora, aunque esta es la última vez que tendrás que verte las caras con él. Pasa la página y sabrás cómo deshacerte esta vez.

MOVIMIENTOS



K Confuse

● Descripción: Confunde temporalmente a los enemigos.
● Cartas necesarias: Genio, Campanilla, una carta de invocación



L Curaga

● Descripción: Restaura una gran cantidad de vida. [L]
● Cartas necesarias: Cura, Cura, Cura.

Firaga

● Descripción: Ataque con elemento fuego muy potente. (549)
● Cartas necesarias: Fire, Fire, Fire.

Gifted Miracle

● Descripción: Restaura la baraja de cartas y carga HP a todos los personajes de la zona, incluidos los enemigos.

● Cartas necesarias: Bambi, Ventisca, carta objeto.

Holy

● Descripción: causa mucho daño en una pequeña zona. [M]

● Cartas necesarias: Mega Eter, Megaelixir, carta objeto.



Mega Flare

● Descripción: Ataque con elemento fuego de máxima potencia.

● Cartas necesarias: Mushu, Fire, Fire.

Stopga

● Descripción: Detiene a los enemigos por un largo periodo de tiempo.

● Cartas necesarias: Paro, Paro, Paro.

Thundaga

● Descripción: Ataque con elemento rayo muy potente.

● Cartas necesarias: Rayo, Rayo, Rayo.

Warp

● Descripción: Elimina a todos los enemigos que estén a la vista.

● Cartas necesarias: Stop, Aire, Aire.



❑ **RIKU:** A sus características anteriores súmale un nuevo y devastador sleight llamado Dark Aura, que consiste en atacar mogollón de veces e invertir los controles de Sora. Y además tiene una baraja de cartas con números realmente altos. Durante todo el combate deberás esquivar sus ataques y romper su Dark Aura usando cartas 0, o de lo contrario te aniquilará en un santiamén. Cuando se quede sin cartas será el momento de atacar con todo lo que tengas. Obtendrás la carta Riku.

Inmediatamente después aparecerá Larxene para evitar que puedas acceder al último piso del castillo.

❑ **LARXENE:** a los golpes que ya tenía antes debes sumarle una rapidez formidable en todos sus movimientos, y un nuevo sleight (Teleport Rush) con el que puede realizar un peligroso combo. Rompe sus ataques más poderosos con cartas 0 y espera hasta el final del combate para atacar. Obtendrás la carta Larxene y, después de hablar con Naminé, Olvido. [37]

Castillo del Olvido (Piso 13)

Nada más entrar aprenderás Limite Tri., después de hacer una promesa con tus compañeros. Ve hasta la única sala especial del piso y prepárate para desembolsar más de 99 puntos en cartas si quieres abrir la puerta.

❑ **AXEL:** Desde el principio de la aventura puede decirse que ha evolucionado poco este personaje, ya que sus ataques y su fuerza son casi iguales en todo momento.

Junto al muro de fuego, ahora también podrá realizar un combo potente, y lanzar dos bolas de fuego. Esquiva sus ataques y golpéale mientras recarga la baraja (sobre todo cuando se haya quedado con pocas cartas). También te serán indispensables varias cartas de cura y de valor 0 para romper sus ataques más chungos. Obtendrás la carta Axel. [38]

A continuación ve hasta la sala de la esquina derecha del mapa, para llegar junto a Naminé, y rescatarla de las garras de sus captores.

❑ **MARLUXIA:** Tiene una potencia y velocidad similares a las de sus compañeros, por lo que no te costará mucho deshacerte de él. Sus dos sleights pueden ser esquivados fácilmente si ruedas por el suelo cuando vayan a golpear, tanto los pétalos de flores como su guadaña.

También tienes que estar pendiente de sus golpes físicos, que son mucho más peligrosos que los sleights. La onda expansiva que crea en el suelo la puedes esquivar saltando, pero si empieza a golpear con la guadaña lo mejor es que rompas su ataque con una carta 0 o 9 para que cese. Son indispensables las cartas de ataque con números altos y varias cartas cura. Obtendrás la carta Marluxia.

❑ **MARLUXIA 2:** El enemigo final destaca mucho más por su inagotable barra de vida que por su dificultad.

Lo más importante del combate es que no suele usar cartas con números muy altos por lo que si llevas cartas de 7 para arriba, no tendrás problema. Empieza atacando a las patas de su robot hasta que puedas golpearlo directamente a él.

Sus ataques consisten en lanzar guadañas de energía, saltar sobre ti, deslizarse a toda velocidad y convertir pétalos de flores en armas que te dispararán desde el aire. Para evitar todos estos golpes lo único que debes hacer es rompérselos con una carta más elevada, y atacarle en cuanto tengas oportunidad. Pasado un buen rato, habrás acabado con él. [39]

Una vez que hayas liberado a Naminé, habrá llegado el momento de recuperar todos los recuerdos de tus verdaderos compañeros y amigos, pero sobre todo, tus verdaderos sentimientos hacia ellos.

RIKU EL VALIENTE

Concluida la historia de Sora tendrás la oportunidad de jugar una nueva partida con su mejor amigo. [40]

Este nuevo personaje recorre los escenarios del Castillo del Olvido de forma paralela a Sora, pero tanto su historia como sus técnicas de combate son totalmente distintas

Caminando hacia la luz

Dormido entre la luz y la oscuridad, el corazón de Riku es despertado por una extraña voz, justo antes de entregarle la primera carta del castillo.

❗ **Dada la simplicidad de algunos tramos, y la escasa historia que se explica en ellos, en varios pisos tan solo haremos mención al enemigo final.**

Hollow Bastion

Ve a la primera sala especial, en la parte inferior del mapa para llegar a tu antigua habitación del castillo. Con la llave guía en tu poder continúa hacia la siguiente sala especial (parte superior izquierda) y por último a la tercera, donde espera tu antigua anfitriona.

❑ **DRAGÓN MALÉFICO:** Sus ataques de fuego pueden ser muy molestos, aunque puedes evitarlos rompiendo sus cartas cuando vaya a lanzarlos. Desde el principio salta hacia su cabeza y no pares de atacarlo. Obtendrás la carta dragón maléfico. [41]

Castillo del Olvido

La voz que despertó a Riku ha tomado forma, y no es otra que la de Ansem, el líder de los sincorazón.

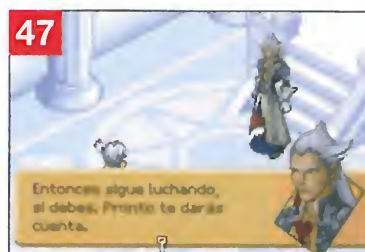
Gracias a la fuerza de su corazón, y a la ayuda de su majestad, Riku es capaz de oponerse a los deseos de Ansem y hacerle frente.

❑ **ANSEM:** Sus ataques consisten en un pequeño rayo de avance horizontal, realizar combos físicos, y usar su lado oscuro para deslizarse de un lado a otro. Como es muy débil tan solo tendrás que preocuparte de romperle el sleight y atacar sin descanso para que muerda el polvo. [42]

A partir de este momento ya puedes entrar en modo oscuro.

Agrabah

❑ **JAFAR:** Lo que tienes que hacer para deshacerte de este enemigo es utilizar el fantástico nivel de salto que tiene Riku para atacar al Loro



constantemente, y después romper el ataque de Jafar cuando vaya a lanzarte una gran roca en llamas. Tras el combate obtendrás la carta Jafar.

Monstro

▣ **CAJA PARÁSITO:** Ten mucho cuidado con el ácido del suelo (usa las cartas de su majestad para despreocuparte de la corrosión) y ataca sin cesar. En el momento que baje uno de sus brazos o que absorba ácido por ellos, apártate para esquivar los ataques y vuelve a golpearle justo a continuación. Obtendrás la carta caja parásito. [43]

Castillo del Olvido

De vuelta al castillo, un viejo conocido nos dará la bienvenida

▣ **VINXEN:** En este combate Vinxen va a utilizar todos los ataques que usó en su última lucha contra Sora, pero tu baraja de cartas te da una ventaja claramente superior.

Rompe sus sleights usando cartas 0 hasta que puedas entrar en modo oscuro, y a continuación utiliza el Dark Aura un par de veces para eliminarlo sin dejar huella.

También puedes romper sus ataques y esperar a que se quede sin cartas para golpearle a placer. [44]

Neverland

▣ **HOOK:** Tan peligroso como antes, sus regalos bomba son sin duda sus ataques más devastadores. Evita por todos los medios que use su sleight Rush & Present, y esquiva sus investidas y pequeños regalos.

Para atacar con garantía, entra en

modo oscuro y usa tanto golpes normales como Dark Firaga y Dark Break. Obtendrás la carta Hook.

Traverse Town

▣ **GUARDIÁN ARMADURA:** De nuevo es uno de los combates más fáciles de la aventura. Atácale sin parar hasta que la desmontes por completo. Obtendrás como premio la carta Guardia Ar. [45]

Castillo del Olvido

Utilizando los datos que recopiló en su anterior combate, Vinxen ha creado una réplica exactamente igual al Riku original. Pero esta parece no tener ningún miedo a su lado oscuro, al contrario que el real.

▣ **RIKU:** De nuevo dispones de una baraja espléndida para poder realizar todos los sleights que desees sin preocuparte por perder tus cartas. Esquiva sus Dark Firaga y atácalo con los golpes que quieras. [46]

Tras una pequeña charla, Ansem te dará nuevas cartas para que sigas avanzando por el castillo. [47]

Atlantica

▣ **ÚRSULA:** Nuestro consejo es que golpees sus tentáculos para poder alcanzar su cabeza sin preocuparte demasiado por sus ataques, ya que son bastante débiles. Si entras en estado oscuro no realices sleights ya que los ataques normales son suficientemente potentes para derrotarla. Las cartas de Mickey te ayudarán bastante. Cuando acabes con ella, te darán la carta Ursula. [48]

ASÍ SON LAS CARTAS DE RIKU

Descubre toda la baraja del héroe

■ **EN NINGÚN MOMENTO PODRÁS CAMBIAR LAS CARTAS** de su baraja, ya que es una baraja cerrada. Las cartas irán cambiando según la zona donde te encuentres o de los enemigos finales que hayas eliminado. [A]

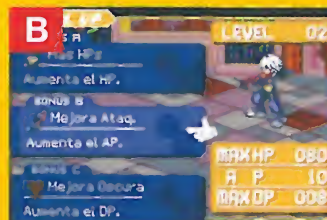
■ Cuando subas un nivel de experiencia tampoco podrás adquirir sleights (ya que los tendrás todos desde el principio), ni aumentar CP. En su lugar podrás incrementar el poder de ataque, y los puntos DP (puntos oscuros). [B]

■ Otro aspecto importante es la posibilidad de transformarte en Riku Oscuro cuando tu barra de DP (bajo la barra de vida) llegue a 30. Para ello tienes que recibir daño, o romper los ataques del enemigo, y solo podrás realizar la transformación después de enfrentarte a Ansem.

■ En modo oscuro la fuerza y velocidad se incrementarán considerablemente, podrás realizar dobles saltos, ataques en el aire, y es en el único estado en el que puedes ejecutar Sleights. [C]

■ Durante tu viaje por el castillo tendrás que acceder a todas las salas especiales de cada piso, como en la aventura de Sora. Tras derrotar al villano de turno tienes que ir hacia la salida por tus propios medios, y deberás atravesar muchas de las salas que todavía no has visitado. Dicha salida estará siempre situada en la parte este o noreste del mapa.

■ La única forma de recuperar vida durante los combates es utilizando las cartas de su majestad. También tendrás que recoger las bolas verdes que encontrarás por el escenario (dentro de los objetos) si quieres gozar de una "buena salud". [D]



MOVIMIENTOS

Los Sleights e invocaciones de Riku

Riku también es capaz de realizar espectaculares movimientos que bajarán rápidamente la barra de energía enemiga.



■ Dark Break

● Descripción: Ataca desde el aire a varios enemigos causando un daño moderado. [A]

● Cartas necesarias: Tres cartas de ataque. Valor de 5 a 15 puntos

■ Dark Firaga



● Descripción: Lanza un proyectil de energía causando gran daño al enemigo. [B]

● Cartas necesarias: Tres cartas de ataque. Valor de 16 a 25 puntos

■ Dark Aura



● Descripción: Golpea repetidas veces a un enemigo y acaba con una gran explosión que lo puede dejar momentáneamente paralizado. [C]

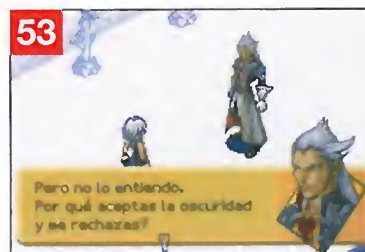
● Cartas necesarias: Tres cartas de ataque. Valor de 27 puntos

■ MM Miracle



● Descripción: La única invocación que puede realizar Riku. Su majestad recupera parte de la barra de vida, daña y paraliza al enemigo por unos segundos. [D]

● Cartas necesarias: Dos o Tres cartas de su majestad.



Coliseo

■ **HADES:** Su ataque más dañino es el sleight Fire Wave, con el que lanza potentes llamaradas por las palmas de sus manos (qué espectáculo). La gran bola de fuego que arroja de vez en cuando la puedes sortear fácilmente si corres hacia su espalda.

Rompe sus ataques más potentes y esquiva hasta que se quede sin cartas. Ese será el momento que debes aprovechar para usar golpes normales. Pilla la carta Hades. [49]

Wonderland

■ **MAESTROMAGO:** Es muy similar al enemigo final de Traverse Town, o sea que te va a resultar también sencillísimo de abatir. No dejes de atacarle ni un solo momento desde que empiece el combate. Cuando baje tu nivel de vida puedes invocar a su majestad para que haga algo al respecto. A cambio obtendrás la carta maestro mago.

Halloween Town

■ **OOGIE BOGGIE:** Del mismo modo que si lucharas con Sora, aquí nuestro amigo Oogie utiliza cartas de nivel 7 cuando tira sus dados. Rompe 3 de estos ataques para bajar las verja que os separan y atácalo usando golpes normales. Obtendrás la carta Oogie Boggie. [50]

Castillo del Olvido

Un nuevo miembro de "La compañía" ha sido enviado para pararte los pies, y aunque su oscuridad es muy poderosa no va a tenerlo nada fácil, porque tú a estas alturas eres ya una bestia.

■ **LEXIUS:** Vuelves a tener una baraja impresionante (parece que siempre te dan las mejores cartas cuando luchas contra algún miembro de "La compañía").

Aparte de sus ataques normales, y de crear una onda expansiva golpeando el suelo, Lexius también es capaz de destruir una enorme roca y lanzar todos los fragmentos hacia ti causándote un daño considerable.

Rompe todos sus sleights y utiliza Dark Aura cuando entres en estado oscuro. Obtendrás la carta Lexius.

Destiny Islands

Al parecer todos tus amigos, o más bien los recuerdos de tus amigos, están desapareciendo de tu corazón. Ve hasta la sala especial para enfrentarte a tus temores más terribles. A tu lado oscuro.

■ **LADO OSCURO:** Para deshacernos de esta cara B de ti mismo, ataca siempre que tengas oportunidad usando golpes normales. Rompe todos sus ataques y entra en modo oscuro para que tus golpes sean aún más fuertes. Esto te ayudará a acabar más deprisa con su gran barra de vida. Y como premio obtendrás la carta lado oscuro. [51]

Twilight Town

Tras conocer a Diz, la persona que se esconde tras la sombra que ha estado guiando tus pasos hasta este momento, debes ir hacia delante hasta llegar a la primera sala especial.

■ **RIKU:** Por enésima vez tienes que luchar contra tu otro yo, aunque esta vez su vida es bastante más amplia, y su baraja de cartas es increíblemente

buena. Para llevar a buen puerto el combate necesitas romper todos sus Dark Aura, y esquivar los Dark Firaga, hasta que su baraja se quede bastante reducida. En ese momento podrás atacarle, a ser posible en modo oscuro, realizando ataques normales y todos los sleights que puedas. [52]

Con la llave guía en tu poder continúa hacia la siguiente sala especial donde encontrarás a Naminé, y a tu amigo Sora.

Castillo del Olvido

Como has rechazado la ayuda que te ofrecía Naminé para encerrar por siempre el temor a la oscuridad en el interior de tu corazón, tendrás que llegar hasta el final para hacerle frente por ti mismo. [53]

■ **ANSEM:** Este combate no tiene nada que ver con el que tuviste en el primer piso del castillo hace algunas páginas. Ahora Ansem dispone de 4 barras de vida, es más rápido, tiene mejores cartas, y un nuevo sleight que quita muchísima vida. Vale, tranquilo, en el momento que veas como se abre un círculo oscuro en el suelo, usa una carta 0 para romperlo.

También tendrás que romper el resto de sus sleights para entrar rápidamente en modo oscuro y poder realizar Dark Aura y Dark Firaga, así como golpes más rápidos y potentes. Con esto no tendrás problema para deshacerte del último enemigo. [54]

Por fin, parece que todo ha salido bien y nuestros pequeños héroes han superado las pruebas que les ha puesto el destino. Seguro que agradecen nuestra ayuda, ¿verdad chicos?

SUSCRÍBETE A



Y LLÉVATE ESTA FLIPANTE TOALLA POKÉMON



Tamaño toalla: 100x160 cm.

¡Regalo exclusivo!
sólo para lectores de
Nintendo Acción

suscríbete y consigue un **10% de descuento**
+ Toalla de regalo por sólo **32,30€**

oferta limitada 1.000 primeras suscripciones **¡suscríbete hoy mismo!**

Llama ahora por TELÉFONO
902 540 777
De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

Envía CUPÓN por correo
(no necesita sello)
HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

Envía cupón por FAX 902 540 111
E-MAIL suscripcion@axelspringer.es
INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com

PARA SUSCRIBIRTE:

Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una toalla POKÉMON.

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

Nombre y Apellidos del Titular

DOMICILIACIÓN BANCARIA: Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Axel Springer España S.A.

Cuenta Corriente ENTIDAD AGENCIA DC N° DE CUENTA

TARJETA DE CRÉDITO:

VISA MASTER CARD 4B EUROCARD 6000

NÚMERO

CADUCIDAD

Nombre/ Apellidos..... Fecha de Nacimiento..... Teléfono

Domicilio..... C. Postal (imprescindible)..... Localidad..... Provincia

E-Mail:

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. Para modificar tus datos escribe a Axel Springer España, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.





TRUCAZOS PARA GC

Passwords, estrategias y códigos de Cube.

BATEN KAITOS

Pac-Man

Combina las cartas de fruta mora, fresa, naranja, manzana y melón y te aparecerá un PAC-MAN de la de la versión de Pac-Land, y verás qué risa y tal.



DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Pantallas alternativas:

Cuando vayas a jugar en cualquier escenario, en el modo versus, puedes seleccionarlo (el escenario) con el botón Y para jugarlo en una versión alternativa.

Personajes:

- **Androide C-16:** vence a C-16 con Goku.
- **Androide C-17:** vence a C-17 con Piccolo.
- **Androide C-18:** vence a C-18 con Krillen.
- **Androide C-20:** vence a C-20 con Goku.
- **Cell:** haz picadillo a Cell utilizando a Goku.
- **Dabura:** consigue 100 Kili en la nave espacial de Babbidi.
- **Frieza:** vence a Frieza con Goku.
- **Trunks adulto:** vence a Vegeta con joven Trunks.
- **Ginyu:** vence a Ginyu en Namek con Vegeta.
- **Hercule:** vence a Buu gordo con el Gran Saiyaman en la fase 6.
- **Kabitoshin:** consigue 7 dragonballs.
- **Nappa:** vence a Nappa con Vegeta.
- **Raditz:** vence a Raditz

con Goku.

- **Recoome:** vence a Recoome con Goku.
- **Saiyaman:** vence a Cell con Gohan adulto.
- **SSJ2 Gohan:** haz papilla a Majin Vegeta en la fase 6.
- **Super Saiyan 2(Goku):** vence a Cell en la fase 4 con Goku.
- **Super Saiyan 2(Vegeta):** vence a Super Buu (Gohan) siendo Vegeto en la fase 8.
- **Super Saiyan 3(Goku):** vence a Majin Buu en la fase 6 con Goku.
- **Supreme Kai:** vence a Supreme Kai con Goku.
- **Vegeta:** vence a Vegeta con Goku en Namek.
- **Videl:** vence a Super Buu siendo Hercule en la fase 8.
- **Yamcha:** encárgate de Yamcha manejando a Tien.

MARIO POWER TENNIS

Desbloqueables:

- **Cambia el color de Yoshi en el ataque especial:** Completa la Copa Flor en dobles con un jugador.
- **Nivel "Ace" para la COM:** Para desbloquear una nueva dificultad para la máquina, gana la Copa Planeta en modo individual o dobles.
- **Campo de Bowser:** Para conseguir el campo de Bowser tienes que ganar la Copa Fuego en el modo individual.
- **Campo Mario clásico:** Gana la Copa Fuego en modo dobles para desbloquear este campo.
- **Campo de los Hermanos mario:** Completa la Copa

Relámpago del torneo especial, en dobles.

- **Personaje estrella:** Para conseguir un personaje en su versión estrella tienes que completar, con ese personaje, las tres coipas del torneo normal. Entonces podrás escogerlo en modo estrella.



RESIDENT EVIL 4

Mini juegos

Para desbloquear todos los modos de mini-juegos del mercenario, completa al menos una vez el juego. Ahora podrás disfrutar de estas flipantes pruebas.

Super arma:

¿Recuerdas al tipo que te vende mejoras para las armas, munición y otras cosas? Bien, pues cuando te haga la pregunta secreta ve a dos áreas con medallones azules y dispárale, ahora tienes que encontrar y disparar a 10 medallones más que habrán aparecido después de disparar a los 2 primeros. Cuando los dispares conseguirás la "punisher", la pistola definitiva.

STAR FOX ASSAULT

Mini juego de Xevious

Consigue medalla de plata en todas las misiones para desbloquear uno de los matamarcianos más famosos (y difíciles, oye) de todos los tiempos.

Modo supervivencia

Completa el juego de un jugador al menos una vez.

Desbloqueables en multijugador

- **5 matches:** lanza misiles
- **10 matches:** lanza misiles para un jugador a Peppy Hare
- **15 matches:** desbloquea a Gattling Guns
- **20 matches:** desbloquea a Gattling Guns
- **30 matches:** capturar la bandera

- **40 matches:** mapa Titania Desert
- **50 matches:** modo de disparo preciso
- **60 matches:** cuatro mapas de un jugador
- **90 matches:** Booster Packs
- **110 matches:** Booster Packs para un jugador
- **130 matches:** mapa Zonas Sea Base
- **150 matches:** Wolfen
- **170 matches:** misiles buscadores
- **200 matches:** bombas Cluster
- **230 matches:** Booster Pack y Launcher en modo Tilt



TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES":

Completa al menos una vez el juego, entonces grábalo cuando te deje y reinicia usando esa partida. Te pedirá que metas el DVD1 en la consola. Verás, en la pantalla, que puedes pinchar varias opciones relacionadas con gastar los "GRADES" que has ido consiguiendo en tu partida anterior:

- **Cargar hasta con 30 items:** 500 GRADE
- **EXP x 1/2:** 10 GRADE
- **EXP x 10:** 3000 GRADE
- **EXP x 2:** 1000 GRADE
- **Consigue más EXP con los combos:** 50 GRADE
- **Incrementa la tensión:** 100 Grade
- **Aumenta las relaciones:** 100 GRADE
- **Recibe más GRADE después de una batalla:** 100 GRADE
- **Empieza el juego con 500 HP más:** 250 GRADE
- **Empieza con 160 HP al principio de cada batalla:** 10 GRADE
- **Transferencias (varias opciones de transferencias):** precio variable
- **Escenas graciosas:** Completa el juego y ve a hablar con el alcalde de la villa de Katz. Verás algo ciertamente "graciolo".

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

N64

- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero x
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY

- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKEMON

- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)
- Pokémon Dash (Nintendo DS)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon Pinball (GBC)
- Pokémon Pinball RZ (GBA)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubi y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubi y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)

GAME BOY ADVANCE

- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- Kirby: Nightmare in

Dreamland

- Kurukuru Kururrn
- Legend of Zelda: a Link to The Past
- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr. Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: zelda 2: link adventure
- NES Classic: super mario bros
- NES Classic: pac-man
- NES Classic: xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Yoshi's Island: SMA3

GAMECUBE

- Animal Crossing
- 1080° Avalanche
- Baten kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Doshin the Giant

- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario: La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC.: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS

- Mr. Driller
- Super Mario 64 DS
- Project Rub
- Wario Ware Touched!



TRUCAZOS PARA GBA

La solución definitiva para juegos de GBA.

BANJO PILOT

Personajes ocultos:

Para desbloquear a cada personaje que no tengas tendrás que ganarle una batalla en su circuito.

Las paginas de Cheato

Cada vez que acabes una carrera te irán dando paginas dependiendo de en qué puesto acabes, cuantas notas musicales hayas cogido, etc. Cuando tengas bastantes podrás cambiarlas por trucos en la sala de Cheato:

- Circuito de batalla 1 (mutijugador) 100 paginas
- Circuito de batalla 2 (mutijugador) 100 paginas
- Green Glowbo GP 250 paginas
- Humba Wumba 100 paginas

- Purple Glowbo GP 150 paginas

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:

Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábelo sin perder ningún combate y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.

LOS INCREÍBLES

Passwords:

Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

MSW5 Fase 1-1-1

BK8V Fase 1-1-2
 69NN Fase 1-2-1
 GFVY Fase 1-3-1
 V34K Fase 1-3-2
 94HR Fase 2-1-1
 ZWLG Fase 2-0-2
 SP?? Fase 2-1-3
 KDY3 Fase 2-2-1
 Y27F Fase 2-3-1
 6I2N Fase 2-3-2
 BHBV Fase 2-3-3
 MQR5 Fase 2-4-1
 3YTK Fase 2-4-2
 ?6DS Fase 2-4-3
 6?SR Fase 2-5-2
 SNJ5 Fase 2-5-3
 MNW9 Fase 3-1-1
 BF8Z Fase 3-2-1
 65NS Fase 3-2-2
 YVKK Fase 3-2-3
 KGTY Fase 3-2-4
 SRD6 Fase 3-3-1
 Z3ZB Fase 3-4-1
 9?5M Fase 3-5-1
 FC73 Fase 3-5-2
 NL2? Fase 3-5-3
 VXBG Fase 3-6-1

YWKJ Fase 3-6-2
 GJQZ Fase 3-6-3
 KHP2 Fase 3-7-1
 313K Fase 3-7-2
 ?!JT Fase 4-1-1
 ML17 Fase 4-2-1
 YXFC Fase 4-3-1
 GHV1 Fase 4-4-1
 VW4C Fase 4-5-1
 YX!F Fase 4-6-1
 (Fase final)

KINGDOM HEARTS

Modo Riku

Completa el modo historia con Sora.

Modo versus

Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora y jugar en el modo Riku utilizando las dos GBA.

Cartas de invocación

- Completa el nivel de Monstro: carta Dumbo.
- Derrota a Jafar: carta

Genie.

- Derrota a Guard Armor: carta Simba Summon.

- Derrota a Captain Hook: carta Tinkerbell.



LEGO STAR WARS

Colores

Pausa el juego en medio de una partida y ejecuta la siguiente combinación: L, L, L, izquierda, izquierda, R, R, derecha, derecha, abajo, abajo y SELECT. Hala, ya puedes poner los colores que quieras.

Oveja

Pausa el juego en plena partida y ejecuta la siguiente combinación: L, R, abajo, arriba, R, R, derecha, izquierda, abajo, derecha, derecha.

Lecciones de Yoda

De nuevo, pausa la partida y ejecuta la siguiente combinación: abajo, R, L, SELECT.

Colores para el sable de luz

Pausa donde tú y yo sabemos y ejecuta la siguiente combinación: R, R, L, START.



GAME

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO
SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



SUPER MARIO 64 DS

~~39,95~~ **34,95**

5.00 €

DESCUENTO

NOMBRE
 APELLIDOS
 DIRECCIÓN
 POBLACIÓN
 CÓDIGO POSTAL
 PROVINCIA.....
 TELÉFONOMODELO DE CONSOLA.....
 TARJETA CLIENTE SI NO NÚMERO.....
 Dirección e-mail

CNA

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
- Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego. Según imagen (imagen no contractual).

Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
 CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).
 Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F. 28031 - Madrid.
 Marca continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL

CADUCA EL 15/05/2005

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

AVANCE

Disfruta la **película** en un **juego** de sigilo y acción alucinante.

- ▶ GAMECUBE
- ▶ JUNIO
- ▶ ELECTRONIC ARTS
- ▶ SIGILO - ACCIÓN

BATMAN BEGINS

Lo último de Batman para cine está a punto de ser un juego. Con una ambientación de primera y unos gráficos impresionantes, el objetivo de EA Games es que vivas la aventura del hombre murciélago desde sus orígenes. Durante el juego podrás controlar tanto a Bruce Wayne como a su "otro yo", Batman, en un arcade que mezclará acción y sigilo desde una perspectiva diferente. No en vano el guionista del juego será el mismo de «Splinter Cell», y el toque pelicular definitivo lo darán los actores poniendo las voces en esta aventura.



Igual que la peli. Si, eso, Batman se moverá por los decorados de la película, que aparecerán con todo lujo de detalles, como veis. Y la historia será totalmente original.



¡Miedo! En este juego, Batman tendrá que asustar e interrogar a los enemigos. Incluso habrá un medidor de miedo. Si das una lección al jefe, sus esbirros saldrán por patas.



Gotham City. La ambientación del juego será de órdago. Gotham aparecerá con un aspecto genial. Y tú tendrás que interactuar con los escenarios y destruirlos.



Toneladas de acción. A pesar de tratarse de un juego de sigilo, la acción será clave. Batman dispondrá de múltiples golpes y las armas de siempre: batarang, batgancho...

Regreso vibrante de la acción con un buen toque fantástico.

- ▶ GAMECUBE
- ▶ JULIO
- ▶ NINTENDO
- ▶ ACCIÓN 3D

GEIST

La acción volverá a tu CUBE de la mano de uno de los juegos más esperados por todos. «Geist» te meterá en el cuerpo del agente federal John Raimi para protagonizar un arcade 3D. Pero no será exactamente así... Debido a un experimento, Raimi ha perdido su cuerpo físico y se ha convertido en un espectro andante. A partir de ahí podrás usar tus poderes espirituales para introducirte en otros cuerpos de animales y hombres y así avanzar en tu misión, hasta recuperar tu antiguo estado y resolver el enigma que te llevó hasta aquí.



Mucha caña. Al estilo de los mejores arcades 3D, el nivel de acción estará por las nubes. Tan alto como el de los gráficos, o el nivel de ambientación, que promete todo.



Otro punto de vista. El "protá" podrá utilizar otros cuerpos para entrar en combate, o meterse en sitios inaccesibles. Todo valdrá para resolver el enigma de la aventura.



Acción para todos. El juego también traerá un alucinante modo multijugador. Hasta 4 jugadores podrán medir sus fuerzas en una lucha fantástica.



Mucho trabajo. El desarrollo mezclará acción y aventura, de modo que además de cargarse bichos habrá que estar atento para que no olvidemos explorarlo todo.

Pura aventura y puzzles con look manga para DS.



- ▶ NINTENDO DS
- ▶ JUNIO
- ▶ CING
- ▶ AVENTURA - PUZZLE

ANOTHER CODE

Los amantes de la aventura están de enhorabuena. «Another Code» será el próximo juego de DS y aprovechará al máximo las posibilidades de la portátil. La protagonista es Ashley, una niña que quiere descubrir el enigma que se oculta tras la desaparición de su padre. Para ello viajará a una isla donde tendrá que explorar el terreno, conversar con otros personajes y resolver multitud de puzzles usando la pantalla táctil y el micro. Todo ello con una ambientación propia del manga y acompañado de unos gráficos 3D impresionantes.



¡Qué paisajes! La pantalla superior nos mostrará estupendas postales de los lugares que recorrerá Ashley. Podremos hacer muchas fotos y descubrir los puzzles.



…大きな岩で道が…ふさがれてい

Manga. El juego presentará una magnífica estética manga que será la ambientación perfecta para la aventura. Las intros tienen imágenes propias de una película de anime.

Un mundo táctil. En la pantalla táctil moveremos a Ashley con el puntero. No hay que "arrastrarla" todo el rato, basta con pinchar a un lado para que se desplace.



PANTALLA TÁCTIL



Mucha aventura. Gran parte del juego serán conversaciones con personajes que nos ayudarán a avanzar. Habrá que elegir muy bien las preguntas y respuestas.

**Acción
y plataformas
para Shadow,
la "sombra"
de Sonic.**

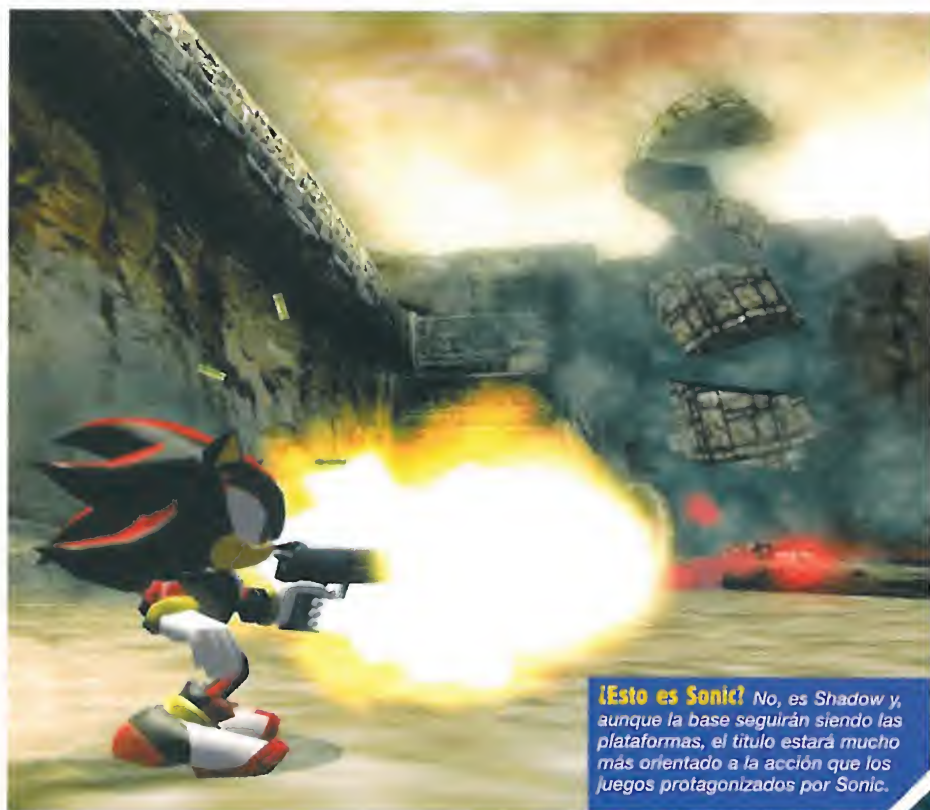
- ▶▶ **GAMECUBE**
- ▶▶ **INVIERNO 2005**
- ▶▶ **SEGA**
- ▶▶ **PLATAFORMAS**

SHADOW THE HEDGEHOG

Shadow, el erizo rival de Sonic, ya demostró en la saga «Sonic Adventures» que tenía carisma de sobra como para protagonizar su propia aventura. Pues aquí está, con un juego de plataformas y mucha más acción de lo habitual en los títulos del erizo azul. Nuestra misión consistirá en ayudar a Shadow a descubrir los secretos de su oscuro pasado. Con este fin atravesaremos más de 50 niveles utilizando todo tipo de armas y vehículos. Además, el final variará en función de qué rutas tomemos. ¡Alucinante!



Un erizo con pistola. Una de las principales diferencias entre Shadow y Sonic es que el erizo oscuro no dudará a la hora de usar cualquier arma o vehículo de combate.



¿Esto es Sonic? No, es Shadow y, aunque la base seguirán siendo las plataformas, el título estará mucho más orientado a la acción que los juegos protagonizados por Sonic.

Sin recuerdos.

Nadie sabe si Shadow es de los buenos o de los malos. Ni siquiera él recuerda su pasado. Toda la historia estará llena de misterio.



Múltiples finales. La aventura transcurrirá durante una batalla entre aliens, la armada y el Dr. Robotnik. En función de qué posición tomemos en el conflicto, variará el final.

Escribenos. Comunicate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, preguntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

NUEVOS JUEGOS PARA NINTENDO DS

? Hola compañeros de N.A. Me llamo Oscar, tengo 12 años y escribo para ver si me podríais aclarar qué significan las iniciales DS de Nintendo DS. Y también me preguntaba si podríais avanzarme algunos nombres de juegos para DS, y, si saldrá algún Pokémon de Rol. Oscar. E-mail.

! NA. La siglas de DS se refieren a Double Screen, o sea doble pantalla... y no hace falta preguntar por qué. Si ya te la has comprado, seguro que estás flipando con la pantalla táctil y todas esas innovadoras funciones que van a revolucionar la forma de

jugar. Los primeros títulos ya le sacan partido al micrófono, al wireless, a la descarga DS... pero lo que viene va a dejarte helado. ¿Has visto Nintendogs? Un juego para cuidar a tu mascota, enseñarle truquillos, ponerla guapa para que gane los concursos... ¿Y has oído hablar de Electroplankton? Una locura visual diseñada por un artista famosísimo en Japón que va a causar furor. Y luego están Animal Crossing, y Pac Pics, donde dibujaremos el Pac-Man que se zampará a los fantasmas... Incluso se están haciendo aplicaciones de matemáticas o diccionarios... Sobre Pokémon, ahora sale Pokémon Dash pero ya sabes que va de carreras. Los RPG que buscas serán las ediciones Perla y Diamante, llegarán en 2006.



Pac-Pics saldrá en junio para DS. Es como el clásico comecocos, sólo que esta vez eres tú el que tiene que "dibujar" a Pacman en la táctil.

METROID HUNTERS

? Hola N.A., sois los mejores, seguid así. Soy un gran fan de Metroid y me gustaría saber cuándo saldrá el juego de DS porque he visto la demo y es increíble. Además, ¿sabéis si van a sacar otro Metroid en CUBE?, y ¿qué hay de cierto sobre los rumores de una película? Adrián. Valencia.

! NA. Gracias por tu comentario, Adrián. Sí, tienes razón, la demo es impresionante (¿has visto en las noticias que Nintendo ha convocado un campeonato nacional?). La versión definitiva podría llegar este verano, y podría incluir wifi. Retro Studios trabaja en un nuevo Metroid para DS, pero ¡¡será un pinball!! Y sobre los rumores sobre la película, según hemos podido leer en Internet, la

LA CARTA DEL MES

DS ONLINE CON WI-FI

? Hola tios. ¿Qué se cuece por allí? Os escribo para saber qué es lo último que se ha dicho sobre la conexión online de la DS. He leído que este tema será muy importante en la nueva consola. Además, ¿qué detalles habéis descubierto últimamente sobre REVOLUTION? César Rubio. Madrid.

! NA. El señor Iwata, presidente de Nintendo, ha dicho un montón de cosas interesantes en el GDC (la reunión más importante de desarrolladores de juegos que se celebra en Estados Unidos) sobre DS y Revolution. Te damos las claves:
Sobre Revolution: La consola avanza según el plan de fechas previsto, será compatible con GameCube y tendrá funciones wifi (conexión online sin cables) para conectarnos y jugar con usuarios de todo el mundo. El procesador lo desarrollan junto a IBM y su nombre en clave es Broadway. El chip gráfico es de la compañía ATI y lo llaman Hollywood. Un chip del que dicen que hará milagros.
Sobre DS: Nintendo pondrá en marcha un servicio de conexión gratuito wifi para que podamos comunicarnos a través de puntos online en diferentes lugares: desde nuestra casa a hoteles, aeropuertos, cibercafés... ¿Qué te parecería si te decimos que Animal Crossing es uno de los primeros juegos con los que podremos aprovechar el wifi?



productora TROMA Studios se ha hecho con los derechos y quieren estrenarla en enero de 2006. La protagonista sería Michelle Rodríguez, una morenaza que recordarás por su papel en Resident Evil.

RESIDENT EVIL 5

? ¿Qué tal chicos N? Me llamo Juan y quería saber qué títulos nuevos está preparando Capcom para Nintendo. ¿Alguna bomba informativa? Juan Ordóñez. Salamanca

! NA. Pues sí, y bien gorda. Para empezar ya sabes que acaban de lanzar Viewtiful Joe 2 en GC y que en junio estrenarán Killer 7. Y la sorpresa es doble. En DS, el equipo de Resident Evil 4 trabaja en Devil Kings, una producción que utilizará tecnología DivX para las escenas de vídeo. Y

LA IMAGEN



El lanzamiento de DS en Europa ha sido todo un éxito. Aquí veis una foto del estreno en una tienda de Londres, con mogollón de gente deseando hacerse con la máquina. En los primeros días hubo 500.000 nuevos usuarios sólo en Europa.



para la nueva generación ya han avanzado que habrá un Resident Evil 5, aunque todavía andan en el proceso de plantear cómo debe ser.

JUEGOS DE LUCHA PARA GAMECUBE

? Salud y suerte, nintenderos. Mi nombre es Luis y estoy un poco "mosca" con los pocos juegos de lucha que salen para mi consola, la GC. Así que más que una pregunta, esto es una suplica. Decidme si se está preparando alguno y cómo será.

Luis Can. Barcelona

! NA. Luis, no sufras. Has escrito en el momento justo porque precisamente hay dos, DOS, arcades de lucha en marcha, con buena pinta y visos de salir pronto. Uno se llama Zatchbell, es de Bandai y podría llegar en agosto. Es un arcade de lucha con cartas, y personajes y escenarios sacados de la serie de televisión que triunfa en Estados Unidos. El otro es un sorpresón de Konami. Se llama Rave Master y propone lucha en 3D, con armas, combos y ataques únicos por cada uno de los 19 personajes que podremos manejar, y que por cierto son también los héroes de una serie de televisión. Su propuesta mezcla acción y lucha, con diferentes historias para jugar según el héroe que elijamos.



Zatchbell es el nuevo juego de cartas y combate de Bandai. Las primeras imágenes prometen espectacularidad y héroes con mucho carisma.

SEGA AL ATAQUE

? Hola a todos los de la revista. En el número anterior dijisteis algo de los nuevos juegos de Sonic, pero me faltó que hablarais sobre otros proyectos que está llevando adelante la compañía SEGA. ¿Podéis completarme esa información?

Millán. E-mail

! NA. Pues claro, y más con lo de moda que está Sega últimamente. Por un lado podemos comentarte que hace poco se "aliaron" con un potente equipo de desarrollo: The Creative Assembly para firmar Spartan: Total Warrior, un juego de acción y combate en la época del imperio romano, con peleas multitudinarias en escenarios increíbles. Está previsto que llegue en septiembre a GameCube. Y ahora nos han anunciado un acuerdo con otro de los grandes: Silicon Knights (creadores de Eternal Darkness y Metal Gear Solid

Twin Snakes). Ambas compañías colaborarán para crear el mejor software de nueva generación posible. Esperamos verlas en Revolution.



Spartan: Total Warrior, lo último que ha anunciado Sega, en colaboración con el grupo The Creative Assembly.

DISNEY ENSEÑA SUS NOVEDADES

? Qué tal. Mi nombre es Pablo, tengo 12 años y soy un fan total de las pelis de Disney. La última, la de Los Increíbles, la he visto cien veces. ¿Sabéis si va a haber un nuevo juego de estos héroes? Y ya que estáis me podíais contar qué nuevas películas estrenará Disney este año...

Pablo Romero. Sevilla

! NA. Tras arrasar en Estados Unidos con más de 2.000.000 de juegos vendidos, Los Increíbles repetirán papel estelar en un nuevo juego que llegará este otoño de la

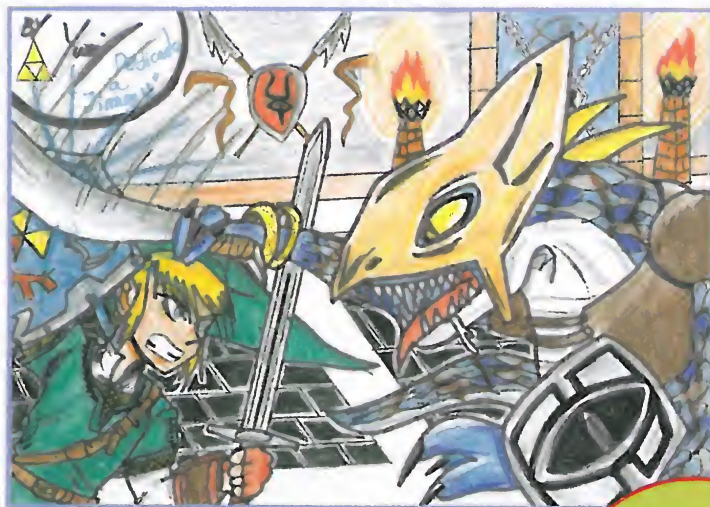
mano de Buena Vista Games. Bueno, en realidad lo lanzarán los chicos de Atari Ibérica, con los que acaban de firmar un acuerdo para sacar juegos en España. Bien, la aventura nos trasladará a una nueva y fantástica dimensión del universo Increíbles, y lo tendremos en GC y portátiles.

Buenas noticias, sí, pero aún hay mucho más. Disney no para y ha anunciado dos nuevas producciones para este año. Una es Chicken Little, su primera peli en animación 3D. Una aventura de acción en la que tendrás que superar misiones superdivertidas de todo tipo: invasión de alienígenas, misiones espaciales... Llegará en noviembre y ¡será flipante!

La otra película se llama Crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario. Se estrena en diciembre, y con ella vendrá un juego de acción y aventura que



EL ARTISTA DEL MES



Yuri Alexey Privolsky nos envía desde Oviedo un formidable dibujo inspirado en la nueva leyenda de Zelda. Yuri, nosotros también estamos ansiosos por ver lo último de Link. ¡Pero tú ya has captado a la perfección su nuevo espíritu!



Regalamos el genial Baten Kaitos

Y EL MES QUE VIENE. OTRO BOMBAZO.

nos alucinará por la fuerza de sus personajes, los combates y la brillante ambientación. Os contamos: Narnia es una tierra helada por el efecto de un hechizo. El poderoso león Asla invoca una profecía por la que cuatro



Ahora no os suena 'Narnia', pero dentro de unos meses veréis qué fiebre se desata con la peli de Disney.

hermanos humanos se ven de repente embarcados en un viaje prodigioso por tierras increíbles. Los pequeños tendrán que enfrentarse a criaturas fantásticas, resolver puzzles de todo tipo y trabajar juntos, tanto, que en el juego habrá un modo cooperativo para dos jugadores. Lo tendremos en GameCube, Game Boy y Nintendo DS. ¡Abrid bien los ojos! Disney quiere pegar fuerte!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Staff

REGALAMOS UN VIDEO CD

¡¡60 MINUTOS CON TODAS LAS NOVEDADES DE NINTENDO DS!!



• Te enseñamos cómo mola jugar con DS.



• Te mostramos los juegos disponibles.



• Y también todo lo que va a venir...

Un **video CD de Nintendo** en el que descubrirás las innovadoras **funciones de DS** más todos **los juegos que están disponibles** y los que se están desarrollando. Además, los juegos más esperados de CUBE y Game Boy.



Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela

Secretarías de Redacción:
Ana Torremocha, M^a Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz,
Héctor Domínguez, Daniel González,
Javier Pulido, Juan Pablo Ordóñez,
Fco. Javier Sánchez, Sergio Llorente,
Javier Salazar, Pedro Ample

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General:

Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos:

Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero:

José Aristondo

Director de Producción: Julio Iglesias

Directora de Distribución y Suscripciones:

Virginia Cabezón

Coordinación de Producción:

Miguel Vigil

Departamento de Sistemas:

Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: José E. Colino

Directora de Publicidad: Mónica Marín

Jefes de Publicidad:

Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona

Coordinación de Publicidad:

Mónica Saldaña

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448

nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555

Fax: 902 540 111

Distribución: Dispaña.

C/Orense, 12-14 - 2ª planta

Oficinas 2 y 3

28020 Madrid Tel. 914 179 530

Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33

28100 Alcobendas (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.

Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

ARI Asociación de Revistas de Información Publicación controlada por

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Envía

TONOS97 +espacio y el código de tu canción favorita al 7494

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

TOP

disco tecno

himnos

- 83737 Dragon Ball Z
83739 Final Fantasy
84440 El señor de los anillos
83705 Zeki

- 83808 Himno de España
83809 Guardia Civil
85220 Himno de la legión
84606 Himno de León

novedades

- 85670 Eres un enfermo
85662 A toda mecha
85668 No me canso

- 84201 Voglio vederti danzare
83661 Axel F 2003
83228 Samba Adagio

- 84793 A por ellos
85034 Rock Espanyol
83929 UD Las Palmas

cine tv

- 84724 El bueno, el malo y el feo
80017 Mision imposible
83883 Fraggle Rock

- 85161 Perfoname
85150 La gata (potente)
84997 Válio la pena

- 85156 Gas right
80726 No woman no cry
80229 Final Countdown

españololas

- 84724 El bueno, el malo y el feo
80017 Mision imposible
83883 Fraggle Rock

- 77451 Soy yo el móvil
77194 Ángel llega torremto
77122 Hola, hay alguien?

- 77045 Harley Davidson
77119 Bebe gracioso
77223 Formosa 1

Buscatonos: ¿No encuentras tu canción preferida? Nosotros te podemos ayudar! Envía TONOS97 al 7494

Conlbromas Envía POL82 +espacio y el código de tu sonido favorito al 7808

- Top Sonibromas Y Sonidos
77146 Te llama la guerrilla civil
77166 Doctor Mallico

Fondos

Llámanos! Ejemplo: WAP33 (código imagen) 7494

Envía WAP33 +espacio y el código de tu foto favorita al 7494

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

Top imágenes



Y Muchos +



Motosy Coches

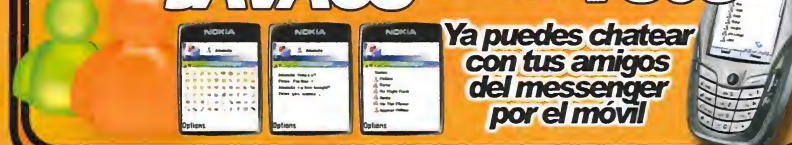


Especial Aplicaciones Lo mas nuevo para tu móvil, renuevate!

Movil Temas Envía TEMA14 +espacio y el código de tu tema favorito al 7494



X messenger Descargatelo y Chatea! Envía JAVA63 + 2269 al 7808



Ya puedes chatear con tus amigos del messenger por el móvil

Conecta y empieza a bajar contenidos ya! Envía CONFIG3 de 7808

Star Fox se pone en acción

STARFOX[®]

A S S A U L T[®]

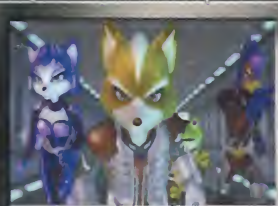
Fox Mc Cloud y su equipo Star Fox han regresado con 10 nuevas misiones llenas de acción y disparos.

Vuelve a disfrutar de la misma intensidad de las batallas espaciales con más disparos que nunca y descubre los nuevos combates en tierra con distintos enemigos e increíbles armas de ataque.

Sólo el mejor ganará esta batalla.

7+
TM

www.pegi.info



NINTENDO
GAMECUBE[™]

www.nintendo.es

© 2004 - 2005 Nintendo. © 2004 - 2005 NAMCO. TM, © and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.

Nintendo
GAMING 24:7[®]